

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian dan Desain Penelitian

Penelitian ini akan menggunakan metode eksperimen. Metode penelitian eksperimen merupakan metode yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang dikendalikan (Sugiyono, 2017, hlm. 72). Penelitian dengan menggunakan eksperimen dilakukan untuk mengidentifikasi adanya hubungan sebab akibat. Identifikasi hubungan sebab akibat dilakukan dengan cara mengenakan suatu perlakuan khusus kepada satu kelompok eksperimen dan membandingkan hasilnya dengan satu kelompok kontrol yang tidak dikenai perlakuan khusus. Penelitian eksperimen terbagi menjadi dua yaitu eksperimen kuasi dan eksperimen murni (Arikunto, 2010, hlm. 123-124). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan eksperimen kuasi. Penggunaan eksperimen kuasi bertujuan untuk menguji hubungan sebab akibat melalui manipulasi variabel bebas. Penelitian ini dilakukan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Desain yang dipilih dalam penelitian ini adalah *nonequivalent control group desain*. Pada dasarnya desain penelitian ini hampir sama dengan *pretest-posttest control group design* hanya saja dalam desain penelitian ini sampel yang terdapat pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak dipilih secara acak. Dalam desain ini, observasi dilakukan sebanyak dua kali yaitu sebelum eksperimen dan sesudah eksperimen. Observasi yang dilakukan sebelum eksperimen disebut *pretest* sedangkan observasi yang dilakukan setelah eksperimen disebut *posttest*. Untuk lebih jelasnya lihat pola penelitian sebagai berikut:

E	O_1	X	O_2
K	O_3		O_4

(Sugiyono, 2010, hlm. 89)

Paskal A.S Al-Habib, 2019

PENERAPAN TEKNIK 3M (MENGAMATI, MENIRU, DAN MENAMBAHI) BERBANTUAN MEDIA FILM ANIMASI DALAM PEMBELAJARAN MENULIS TEKS FABEL (Penelitian Eksperimen Kuasi terhadap Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 2 Lembang Tahun Ajaran 2018/2019)

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

Keterangan:

E : Kelompok eksperimen

K : Kelompok kontrol

O₁ : *Pretest* pada kelompok eksperimen

O₂ : *Posttest* pada kelompok eksperimen

O₃ : *Pretest* pada kelompok kontrol

O₄ : *Posttest* pada kelompok kontrol

X : *Treatment* atau perlakuan pada kelompok eksperimen berupa teknik 3M berbantuan media film animasi.

Desain dalam penelitian eksperimen kuasi ini terdapat dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diberi *pretest* terlebih dahulu untuk mengukur kemampuan awal peserta didik dalam menulis teks fabel. Setelah kemampuan awal peserta didik diketahui, kemudian kelompok kontrol diberikan pembelajaran konvensional oleh guru. Sementara itu, kelompok eksperimen diberikan *treatment* berupa teknik 3M (Mengamati, Meniru, dan Menambahi) berbantuan film animasi.

Setelah *treatment* berupa teknik teknik 3M (Mengamati, Meniru, dan Menambahi) berbantuan film animasi diberikan pada kelompok eksperimen dan pembelajaran konvensional oleh guru pada kelompok kontrol, peserta didik diberikan *posttest*. *Posttest* diberikan kepada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pemberian *posttest* dilakukan untuk mengukur dan mengidentifikasi kemungkinan adanya perbedaan kemampuan akhir peserta didik pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Jika hasil *posttest* menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, berarti teknik 3M (Mengamati, Meniru, dan Menambahi) berbantuan film animasi dalam pembelajaran menulis teks fabel maka terbukti efektif. Akan tetapi, jika hasil *posttest* tidak menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, berarti teknik 3M (Mengamati, Meniru, dan

Paskal A.S Al-Habib, 2019

PENERAPAN TEKNIK 3M (MENGAMATI, MENIRU, DAN MENAMBAHI) BERBANTUAN MEDIA FILM ANIMASI DALAM PEMBELAJARAN MENULIS TEKS FABEL (Penelitian Eksperimen Kuasi terhadap Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 2 Lembang Tahun Ajaran 2018/2019)

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

Menambahi) berbantuan film animasi terbukti tidak efektif dalam pembelajaran menulis teks fabel.

B. Populasi dan Sampel

Sumber data penelitian ini adalah peserta didik kelas VII SMP Negeri 2 Lembang. Pemilihan sampel tersebut didasari bahwa peserta didik kelas VII SMP masih banyak yang belum memiliki kemampuan menulis teks fabel yang baik. Selain itu, yang menjadi dasar rujukan kelas VII menjadi sumber data dalam penelitian ini karena peserta didik kelas VII memiliki kesempatan dan waktu yang banyak untuk meningkatkan kemampuan menulis khususnya dalam menulis teks fabel.

1. Populasi

Populasi merupakan keseluruhan objek penelitian (Arikunto, 2010, hlm. 173). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas VII SMP Negeri 2 Lembang, yakni VII-A, VII-B, VII-C, VII-D, VII-E, VII-F, VII-G, VII-H, VII-I, dan VII-J.

2. Sampel

Sampel adalah generalisasi dari populasi yang diteliti. Dinamakan sebagai generalisasi dari populasi karena apa yang dipelajari dari sampel, kesimpulannya akan diberlakukan untuk populasi (Arikunto, 2010, hlm. 174). Sampel dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VII SMP Negeri 2 Lembang yang terdiri dari dua kelas, yakni kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Penentuan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dilakukan dengan teknik sampel purposif (*purposive sampling*) artinya adanya pertimbangan untuk memilih kelas dengan peserta didik yang memiliki kemampuan yang homogen atau rata. Dua kelas yang dijadikan sampel dalam penelitian ini adalah kelas VII-J sebagai kelompok eksperimen dan kelas VII-I sebagai kelompok kontrol.

C. Instrumen Penelitian

Menurut Sugiyono (2010) instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Instrumen dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui ada atau tidak adanya pengaruh

3M berbantuan media film animasi terhadap kemampuan menulis teks fabel. Penelitian ini menggunakan beberapa jenis, antara lain tes, observasi, dan angket.

1. Tes

Tahapan tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur kemampuan menulis teks fabel peserta didik dengan menggunakan 3M berbantuan media film animasi. Tes awal diberikan untuk melihat kemampuan awal peserta didik dalam menulis teks fabel. Sementara itu, teks akhir diberikan untuk melihat pencapaian peserta didik atas hasil penerapan 3M berbantuan media film animasi pada pembelajaran menulis teks fabel. Keefektifan penerapan teknik 3M berbantuan media film animasi dapat dilihat berdasarkan hasil perbandingan tes awal dan tes akhir dalam penelitian. Tes yang diberikan dalam penelitian ini adalah tes kemampuan menulis teks fabel.

a. Instrumen Tes

Tes dilakukan dua kali yakni sebelum diterapkan perlakuan (*pretest*) dan setelah diterapkan perlakuan (*posttest*). Soal yang diberikan baik dalam *pretest* maupun *posttest* sama. Berikut soal tes yang akan diberikan.

Instrumen Tes
<p>Petunjuk Umum.</p> <p>Tulis nama lengkap dan kelas pada kertas yang telah tersedia! Bacalah soal berikut dengan saksama.</p> <p>Buatlah tulisan teks fabel dengan memerhatikan isi, kaidah kebahasaan dan unsur pembangun teks fabel yang telah dipelajari!</p>

b. Pedoman Penilaian Kemampuan Menulis Teks Fabel

Tes dilakukan untuk mengetahui kemampuan menulis teks fabel peserta didik. Kemampuan diukur berdasarkan hasil penilaian dari tes yang telah dilakukan. Format penilaian digunakan untuk tes awal dan tes akhir. Berikut format penilaian yang dilakukan oleh peneliti yang dimodifikasi dari pedoman penilaian cerita pendek Sumiyadi.

Paskal A.S Al-Habib, 2019

PENERAPAN TEKNIK 3M (MENGAMATI, MENIRU, DAN MENAMBAHI) BERBANTUAN MEDIA FILM ANIMASI DALAM PEMBELAJARAN MENULIS TEKS FABEL (Penelitian Eksperimen Kuasi terhadap Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 2 Lembang Tahun Ajaran 2018/2019)

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

Tabel 3.1 Format Penilaian Menulis Teks Fabel

No.	Aspek dan Kriteria penilaian	Deskripsi	Skor
1.	Kelengkapan aspek formal penulisan cerita moral/fabel		
	a. Sangat baik	Cerita memuat empat subaspek formal penulisan yaitu judul, nama pengarang serta isi (narasi dan dialog)	10
	b. Baik	Cerita hanya memuat tiga subaspek formal penulisan.	8
	c. Cukup	Cerita hanya memuat dua subaspek formal penulisan.	6
	d. Kurang	Cerita hanya memuat satu subaspek formal penulisan.	4
2.	Kelengkapan unsur instrinsik yang membangun cerita moral/fabel		
	a. Sangat baik	Cerita memuat enam unsur instrinsik yaitu, tema, latar, tokoh dan watak, alur, sudut pandang, dan amanat/pesan moral.	10
	b. Baik	Cerita hanya memuat lima unsur instrinsik.	8
	c. Cukup	Cerita hanya memuat empat unsur instrinsik.	6
	d. Kurang	Cerita hanya memuat ≤ 3 unsur instrinsik.	4
3.	Kepaduan antarunsur instrinsik		

Paskal A.S Al-Habib, 2019

PENERAPAN TEKNIK 3M (MENGAMATI, MENIRU, DAN MENAMBAHI) BERBANTUAN MEDIA FILM ANIMASI DALAM PEMBELAJARAN MENULIS TEKS FABEL(Penelitian Eksperimen Kuasi terhadap Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 2 Lembang Tahun Ajaran 2018/2019)

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

	a. Sangat baik	Cerita ditulis dengan memperhatikan kepaduan: 1) alur, yang meliputi elemen tahapan alur yaitu orientasi, komplikasi, resolusi, dan koda; 2) tokoh dan watak, tokoh dalam cerita moral/fabel dapat digambarkan melalui dimensi seperti fisiologis, psikologis, atau sosiologis; 3) latar, yang memuat dimensi seperti tempat, waktu, atau sosial; 4) tema; 5) sudut pandang; 6) dan amanat/pesan moral	20
	b. Baik	Cerita hanya memuat lima unsur yang padu, misalnya unsur latar tidak padu dengan unsur lainnya.	16
	c. Cukup	Cerita hanya memuat empat unsur yang padu, misalnya unsur latar dan sudut pandang tidak padu dengan unsur-unsur lainnya.	12
	d. Kurang	Cerita hanya memuat ≤ 3 unsur yang padu, misalnya unsur pesan moral/amanat, latar dan sudut pandang tidak padu dengan unsur lainnya.	8
4.	Kesesuaian Penggunaan Bahasa Teks Fabel		

Paskal A.S Al-Habib, 2019

PENERAPAN TEKNIK 3M (MENGAMATI, MENIRU, DAN MENAMBAHI) BERBANTUAN MEDIA FILM ANIMASI DALAM PEMBELAJARAN MENULIS TEKS FABEL (Penelitian Eksperimen Kuasi terhadap Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 2 Lembang Tahun Ajaran 2018/2019)

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

	a. Sangat baik	Kesesuaian penggunaan bahasa dan EYD 91%-100% tepat.	10
	b. Baik	Kesesuaian penggunaan bahasa dan EYD EYD 71%-90% tepat.	8
	c. Cukup	Kesesuaian penggunaan bahasa dan EYD D 51%-70% tepat.	6
	d. Kurang	Kesesuaian penggunaan bahasa dan EYD \leq 50% tepat.	4
Nilai akhir =Skor ideal x 2 =50 x 2 =100			

Berdasarkan pedoman penilaian pada tabel 3.1, maka klasifikasi nilai menulis teks fabelnya adalah sebagai berikut.

Tabel 3.2 Pengategorian Penilaian Tes Kemampuan Menulis Fabel

No.	Kategori Penilaian	Rentang Nilai
1.	Sangat baik	85-100
2.	Baik	70-80
3.	Cukup	60-69
4.	Kurang	50-59

(Diadaptasi dari Nurgiyantoro, 2013, hlm. 253)

2. Lembar Observasi

Observasi meliputi lembar aktivitas peserta didik dan pendidik dalam pembelajaran. Aktivitas pendidik yang diamati mengenai penggunaan strategi pembelajaran, pengembangan materi, penerapan strategi pembelajaran, penggunaan multimedia dalam pembelajaran menulis teks fabel, pengelolaan kelas, dan penerapan evaluasi.

Sementara itu, aktivitas peserta didik yang diamati meliputi keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran, keaktifan peserta didik dalam menulis teks fabel, motivasi peserta didik dalam pembelajaran menulis teks fabel, dan

Paskal A.S Al-Habib, 2019

PENERAPAN TEKNIK 3M (MENGAMATI, MENIRU, DAN MENAMBAHI) BERBANTUAN MEDIA FILM ANIMASI DALAM PEMBELAJARAN MENULIS TEKS FABEL (Penelitian Eksperimen Kuasi terhadap Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 2 Lembang Tahun Ajaran 2018/2019)

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

kemunculan karakter positif yang teramati. Berikut ini instrumen observasi yang digunakan dalam penelitian ini.

Tabel 3.3 Observasi penilaian Aktivitas Pendidik

No	Aspek yang diamati	Skor				Keterangan
		1	2	3	4	
1	<p>Pembukaan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menarik peserta didik. 2. Memotivasi peserta didik berkaitan dengan materi yang akan diajarkan. 3. Memberi acuan materi ajar yang akan diajarkan. 					
2	<p>Sikap guru dalam pembelajaran:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kejelasan suara dalam berkomunikasi dengan peserta didik. 2. Tidak melakukan gerakan yang mengganggu perhatian peserta didik. 3. Antusiasme mimik dan penampilan. 					
3	<p>Penguasaan materi pembelajaran:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Keruntutan dan kejelasan menerangkan berdasarkan aspek kompetensi. 					

Paskal A.S Al-Habib, 2019

PENERAPAN TEKNIK 3M (MENGAMATI, MENIRU, DAN MENAMBAHI) BERBANTUAN MEDIA FILM ANIMASI DALAM PEMBELAJARAN MENULIS TEKS FABEL (Penelitian Eksperimen Kuasi terhadap Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 2 Lembang Tahun Ajaran 2018/2019)

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

	2. Kejelasan dalam memberikan contoh atau ilustrasi sesuai dengan tuntutan kompetensi.					
4	<p>Implementasi scenario pembelajaran:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Proses pembelajaran mencerminkan komunikasi pendidik dan peserta didik. 2. Kesesuaian model pembelajaran dengan materi ajar. 3. Menggunakan prinsip-prinsip, konsep, dan langkah model pembelajaran <i>Think-Talk-Write</i> berbantuan media meme. 4. Kecermatan dalam menggunakan waktu. 					
5	<p>Penutup:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Meninjau kembali materi kompetensi yang diajarkan. 2. Memberikan kesempatan pada peserta didik untuk bertanya. 					

Tabel 3.4 Observasi Kegiatan Peserta Didik

No	Aspek yang diamati	Skor	Keterangan
----	--------------------	------	------------

Paskal A.S Al-Habib, 2019

PENERAPAN TEKNIK 3M (MENGAMATI, MENIRU, DAN MENAMBAHI) BERBANTUAN MEDIA FILM ANIMASI DALAM PEMBELAJARAN MENULIS TEKS FABEL(Penelitian Eksperimen Kuasi terhadap Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 2 Lembang Tahun Ajaran 2018/2019)

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

		1	2	3	4	
1	Kesiapan peserta didik untuk belajar.					
2	Sikap peserta didik pada saat proses pembelajaran.					
3	Peserta didik patuh mengikuti arahan dalam pembelajaran.					
4	Peserta didik aktif dalam pembelajaran.					
5	Peserta didik antusias dalam mengerjakan tugas pembelajaran.					
6	Proses pembelajaran mencerminkan komunikasi antara pendidik dengan peserta didik.					
7	Peserta didik melakukan refleksi.					

Keterangan:

- 1 : Kurang
- 2 : Cukup
- 3 : Baik
- 4 : Sangat Baik

3. Angket

Angket digunakan untuk mengetahui tanggapan atau pendapat peserta didik terhadap komponen pembelajaran menulis teks fabel dengan menggunakan teknik 3M berbantuan media film animasi. Komponen-komponen pembelajaran tersebut meliputi materi pelajaran, cara belajar peserta didik, penggunaan teknik 3M berbantuan media film animasi dalam pembelajaran menulis teks fabel, dan cara pendidik mengajar.

Paskal A.S Al-Habib, 2019

PENERAPAN TEKNIK 3M (MENGAMATI, MENIRU, DAN MENAMBAHI) BERBANTUAN MEDIA FILM ANIMASI DALAM PEMBELAJARAN MENULIS TEKS FABEL (Penelitian Eksperimen Kuasi terhadap Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 2 Lembang Tahun Ajaran 2018/2019)

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

No.	Pertanyaan	Alternatif Jawaban	Frekuensi (Fo)	Persentase
1	Apakah kamu pernah menulis teks fabel?	Ya		
		Tidak		
2	Apakah menulis teks fabel itu mudah dipahami?	Ya		
		Tidak		
3	Apakah menulis teks fabel itu menarik?	Ya		
		Tidak		
4	Apakah menulis teks fabel itu bermanfaat?	Ya		
		Tidak		
5	Apakah dalam pembelajaran menulis teks fabel gurumu menggunakan teknik 3M dengan media film animasi?	Ya		
		Tidak		

4. Instrumen Perlakuan

Instrumen perlakuan dalam penelitian ini terdiri dari dua bagian, yaitu instrumen perlakuan untuk kelompok eksperimen dan instrumen perlakuan untuk kelompok kontrol. Instrumen perlakuan ini menggambarkan rencana pelaksanaan pembelajaran yang di dalamnya terdapat kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator pencapaian, tujuan pembelajaran, langkah-langkah pembelajaran, sumber dan media belajar, hingga penilaian. Instrumen perlakuan yang digunakan pada kelompok eksperimen mengacu pada langkah-langkah pembelajaran menulis teks fabel dengan menggunakan teknik 3M berbantuan media film animasi. Sementara itu, instrumen perlakuan yang digunakan pada kelompok kontrol mengacu pada langkah-langkah pembelajaran menulis teks fabel dengan menggunakan metode pembelajaran konvensional.

<p>RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (Kelas Eksperimen) Satuan Pendidikan : SMP Negeri 2 Lembang</p>

Paskal A.S Al-Habib, 2019

PENERAPAN TEKNIK 3M (MENGAMATI, MENIRU, DAN MENAMBAHI) BERBANTUAN MEDIA FILM ANIMASI DALAM PEMBELAJARAN MENULIS TEKS FABEL (Penelitian Eksperimen Kuasi terhadap Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 2 Lembang Tahun Ajaran 2018/2019)

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

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Kelas/Semester : VII/2
 Materi Pokok : Teks Fabel
 Alokasi Waktu : 2 x 40 menit (1 kali pertemuan)

A. Kompetensi Inti

KI4: Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

B. Kompetensi Dasar

4.12 Memerankan isi fabel/ legenda daerah setempat yang dibaca dan didengar

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

4.12.1 Peserta didik menyusun teks fabel sesuai dengan unsur dan kaidah kebahasaan

4.12.2 Peserta didik memerankan fabel yang telah disusun

D. Tujuan Pembelajaran

Setelah guru memaparkan materi dan proses menggali informasi melalui berbagai fakta melalui teks fabel, berdiskusi, menginterpretasi, mengasosiasi dan mengomunikasikan dilaksanakan, diharapkan:

1. peserta didik mampu menceritakan kembali isi teks fabel dengan bahasa sendiri;
2. peserta didik mampu menyusun teks fabel sesuai dengan unsur dan kaidah keahasaannya.

E. Materi Pembelajaran

1. Unsur teks fabel
2. Struktur dan kaidah kebahasaan teks fabel

F. Metode Pembelajaran

Model : *Copy the master*

Teknik : 3M (Mengamati, Meniru, dan Menambah)

G. Media, Alat dan Sumber Pembelajaran

1. Media Pembelajaran : *Power Point*, Film Animasi
2. Alat dan Bahan : Laptop, LCD Proyektor.
3. Sumber : Harsiati, T., dkk. (2016). *Bahasa Indonesia (Edisi Revisi)*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.

H. Langkah-Langkah Pembelajaran

Pendahuluan (10 menit)

1. Guru memberikan salam dan peserta didik merespon salam dari guru.
2. Guru menanyakan keadaan peserta didik dan mendata kehadirannya.
3. Guru bertanya tentang pembelajaran sebelumnya dan mengulas sebagian/apersepsi.
4. Peserta didik menerima informasi tentang keterkaitan pembelajaran sebelumnya dengan pembelajaran yang akan dilaksanakan.
5. Guru memberi motivasi kepada peserta didik.
6. Guru menyampaikan kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran.

Kegiatan Inti Perlakuan (60 menit)

Prinsip 3M	Kegiatan Peserta Didik dan Guru
Mengamati	<ul style="list-style-type: none"> - Guru menayangkan film animasi binatang Monyet dan Buaya - Peserta didik mengamati film animasi yang ditayangkan serta mencatat bagian-bagian penting dalam film untuk menjawab pertanyaan seputar unturnya.
Meniru	<ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik menulis unsur teks fabel berdasarkan film animasi yang ditayangkan. - Peserta didik meniru unsur intrinsik dan penyajian teks fabel dalam film animasi.
Menambahi	<ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik menyusun kerangka cerita dengan menambahi atau mengembangkan teks fabel yang didasari film animasi. Penambahan atau pengembangan

Paskal A.S Al-Habib, 2019

PENERAPAN TEKNIK 3M (MENGAMATI, MENIRU, DAN MENAMBAHI) BERBANTUAN MEDIA FILM ANIMASI DALAM PEMBELAJARAN MENULIS TEKS FABEL(Penelitian Eksperimen Kuasi terhadap Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 2 Lembang Tahun Ajaran 2018/2019)

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

	cerita dalam teks dikembangkan sesuai pengalaman imajinasi peserta didik.
<p>Penutup (10 menit)</p>	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya mengenai pembelajaran yang telah dilaksanakan. 2. Guru dan peserta didik bersama-sama menyimpulkan unsur, kaidah kebahasaan, dan pola penyajian teks fabel. 3. Peserta didik menyampaikan hasil refleksi dari hasil pembelajaran. 4. Guru memberi himbauan untuk membaca dan menonton teks fabel lainnya. 5. Guru menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan berikutnya dan menutup KBM. 	

D. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan langkah-langkah peneliti dalam melakukan penelitian, dimulai dari mengumpulkan data sampai dengan mengolah data. Langkah pertama yang dilakukan dalam penelitian ini adalah menentukan pokok bahasan yang akan digunakan dalam penelitian. Langkah tersebut dilakukan dengan cara melaksanakan studi literatur dari kurikulum 2013 dan silabus. Hasil studi literatur tersebut digunakan penentu konsep-konsep yang akan diteliti. Selain itu, hasil studi literatur juga digunakan untuk menentukan variabel penelitian, yaitu kemampuan menulis teks fabel dan teknik 3M berbantuan media film animasi.

Setelah itu, langkah selanjutnya yang dilakukan adalah menentukan materi dan kompetensi dasar bahasa Indonesia kelas VII Sekolah Menengah Pertama (SMP), sehingga diperoleh materi pokok, yaitu menulis teks fabel. Kajian lebih lanjut tentang indikator penilaian menulis teks fabel dilakukan dengan cara judgment instrumen kepada dosen pembimbing dan guru mata pelajaran bahasa Indonesia yang bersangkutan. Selanjutnya merumuskan suatu rencana pembelajaran menulis teks fabel dengan menggunakan teknik 3M berbantuan media film animasi.

Paskal A.S Al-Habib, 2019

PENERAPAN TEKNIK 3M (MENGAMATI, MENIRU, DAN MENAMBAHI) BERBANTUAN MEDIA FILM ANIMASI DALAM PEMBELAJARAN MENULIS TEKS FABEL (Penelitian Eksperimen Kuasi terhadap Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 2 Lembang Tahun Ajaran 2018/2019)

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

Langkah selanjutnya adalah pengukuran awal mengenai kemampuan menulis teks fabel peserta didik kelompok kontrol dan peserta didik kelompok eksperimen atau disebut pretest. Pengukuran dilakukan sebelum peserta didik kelompok eksperimen mendapat perlakuan berupa teknik 3M berbantuan media film animasi. Pretest dilakukan dengan memberikan tes kemampuan menulis teks fabel. Langkah tersebut dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal yang dimiliki oleh kedua kelompok peserta didik tersebut yang sejak semula mendapat perlakuan yang sama dari guru matapelajaran bahasa Indonesia.

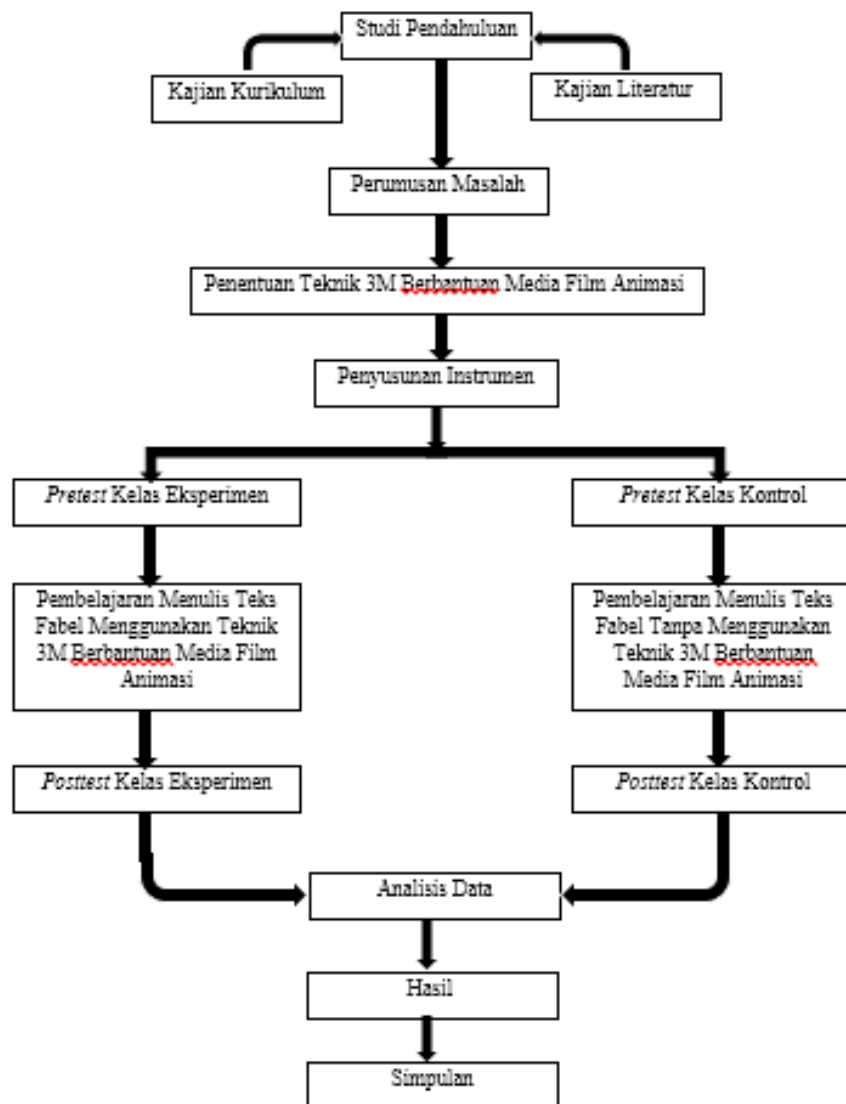
Setelah dilakukan pretest, hasil dari tes kedua kelompok tersebut dianalisis untuk mengetahui bahwa kedua kelompok tersebut memiliki kemampuan menulis teks fabel yang sama sebelum dilakukan perlakuan atau treatment sesuai rencana. Setelah itu, langkah yang dilakukan adalah dengan memberikan perlakuan atau treatment terhadap kelompok eksperimen dengan menerapkan teknik 3M berbantuan media film animasi. Sementara itu, pada kelompok kontrol mendapatkan pembelajaran menulis teks fabel tanpa menggunakan teknik 3M berbantuan media film animasi, tetapi menggunakan metode pembelajaran yang biasanya digunakan oleh guru.

Langkah selanjutnya adalah dengan melakukan tes akhir atau posttest. Pada tahap ini peserta didik kelompok kontrol maupun peserta didik kelompok eksperimen diberikan tes akhir (posttest) dengan materi yang sama pada saat tes awal. Pemberian tes ini dimaksudkan untuk melihat perbedaan hasil belajar dan kemampuan peserta didik dalam menulis teks fabel setelah diberi perlakuan dengan menggunakan teknik 3M berbantuan media film animasi pada kelompok eksperimen dan metode terlangsung pada kelompok kontrol. Setelah melakukan tes akhir, langkah selanjutnya adalah menganalisis data terhadap skor atau nilai peserta didik baik pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol. Analisis data yang dilakukan meliputi uji realibilitas, antarpemimbang, uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Setelah melakukan pengolahan data, langkah selanjutnya yaitu menjabarkan hasil temuan dari penelitian tersebut dan yang terakhir adalah menarik kesimpulan. Berikut ini gambaran mengenai tahapan-tahapan penelitian.

Paskal A.S Al-Habib, 2019

PENERAPAN TEKNIK 3M (MENGAMATI, MENIRU, DAN MENAMBAHI) BERBANTUAN MEDIA FILM ANIMASI DALAM PEMBELAJARAN MENULIS TEKS FABEL(Penelitian Eksperimen Kuasi terhadap Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 2 Lembang Tahun Ajaran 2018/2019)

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



Bagan 3.1 Prosedur Penelitian Penerapan Teknik 3M Berbantuan Media Film Animasi

E. Teknik Penumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan dua teknik, yaitu teknik tes dan teknik nontes. Adapun penjelasan dari keduanya sebagai berikut.

1. Teknik Tes

Tes merupakan alat yang digunakan untuk mengukur kemampuan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat individu dan kelompok. Dalam

Paskal A.S Al-Habib, 2019

PENERAPAN TEKNIK 3M (MENGAMATI, MENIRU, DAN MENAMBAHI) BERBANTUAN MEDIA FILM ANIMASI DALAM PEMBELAJARAN MENULIS TEKS FABEL (Penelitian Eksperimen Kuasi terhadap Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 2 Lembang Tahun Ajaran 2018/2019)

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

penelitian ini tes yang dilakukan adalah tes tulis. Tes tersebut dilakukan dalam dua tahap, yaitu pemberian tes awal atau pretest dan tes akhir atau posttest. Berikut adalah tahapan-tahapan tes yang dimaksud. Tahap pertama, tes awal (pretest) diberikan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Tes awal bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik dalam menulis teks fabel. Tahap kedua, tes akhir (posttest) diberikan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, tes tersebut bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan kemampuan peserta didik dalam menulis teks fabel.

2. Teknik Nontes

Teknik nontes yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, angket, dan wawancara. Observasi terhadap kemampuan peserta didik dalam menulis teks fabel menggunakan observasi langsung. Dalam penelitian ini, observasi atau pengamatan dilakukan pada kelompok eksperimen. Peneliti secara langsung mengamati perilaku peserta didik pada saat pelaksanaan pembelajaran menulis teks fabel dengan menggunakan teknik 3M Berbantuan Media Film Animasi. Hal ini bertujuan untuk mengetahui proses pembelajaran dan akibat yang timbul setelah diberi perlakuan menggunakan teknik 3M Berbantuan Media Film Animasi. Adapun wawancara dilakukan kepada pendidik untuk mengetahui gambaran mengenai respons pendidik dan proses pembelajaran menulis teks fabel dengan penerapan teknik 3M Berbantuan Media Film Animasi. Sementara itu, angket digunakan untuk mengetahui tanggapan peserta didik terhadap komponen-komponen pembelajaran pada saat pelaksanaan pembelajaran menulis teks fabel dengan menggunakan teknik 3M Berbantuan Media Film Animasi.

F. Teknik Pengolahan Data

Pengolahan data dilakukan setelah semua data terkumpul. Data diolah dengan menggunakan rumus statistika. Pengolahan data dilakukan secara kuantitatif. Data yang diperoleh dari hasil tes akan diolah dengan membandingkan tes awal dan tes akhir pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pengolahan data dalam penelitian ini secara statistika menggunakan program komputer *software SPSS versi 23.0 for window*. Menurut Susetyo (2014, hlm. 266) SPSS adalah salah satu program analisis data yang dapat digunakan untuk

Paskal A.S Al-Habib, 2019

PENERAPAN TEKNIK 3M (MENGAMATI, MENIRU, DAN MENAMBAHI) BERBANTUAN MEDIA FILM ANIMASI DALAM PEMBELAJARAN MENULIS TEKS FABEL(Penelitian Eksperimen Kuasi terhadap Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 2 Lembang Tahun Ajaran 2018/2019)

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

membantu melakukan pengolahan, perhitungan, dan analisis data secara statistika dimulai dari yang sederhana hingga yang rumit. Adapun pemaparan untuk pengolahan data sebagai berikut.

Pengolahan data dilakukan setelah semua data terkumpul. Data diolah dengan menggunakan rumus statistika. Pengolahan data dilakukan secara kuantitatif. Data yang diperoleh dari hasil tes akan diolah dengan membandingkan tes awal dan tes akhir pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pengolahan data dalam penelitian ini secara statistika menggunakan program komputer software SPSS versi 23.0 for window. Menurut Susetyo (2014, hlm. 266) SPSS adalah salah satu program analisis data yang dapat digunakan untuk membantu melakukan pengolahan, perhitungan, dan analisis data secara statistika dimulai dari yang sederhana hingga yang rumit. Adapun pemaparan untuk pengolahan data sebagai berikut.

1. Pengolahan Data Hasil Tes

Adapun langkah-langkah pengolahan data hasil tes sebagai berikut:

- a. Menghitung nilai peserta didik dari skor yang sudah diperoleh dengan rumus:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{50} \times 100$$

- b. Melakukan uji reabilitas antarpenimbang.

Uji reabilitas digunakan untuk menguji konsistensi alat ukur terkait konsistensi hasil jika pengukuran diulang. Langkah-langkah untuk melakukan uji reabilitas sebagai berikut.

- 1) Menggunakan data input nilai hasil pretest dan posttest kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dari ketiga penilai.
- 2) Pada halaman SPSS yang telah terbuka, klik *Variable View*. Selanjutnya membuat variabel, yaitu variabel tiga penimbang.
- 3) Memasukan data di halaman *Data View*, dengan ini klik Tab *Data View*.
- 4) Untuk melakukan uji reabilitas, memilih menu bar, klik *Analyse >> Scale >> Reability Analysis*.
- 5) Setelah kotak dialog *Reability Analysis* terbuka, peneliti memindahkan semua nilai dari ketiga penilai ke kolom item dan memilih model Alpha.

Paskal A.S Al-Habib, 2019

PENERAPAN TEKNIK 3M (MENGAMATI, MENIRU, DAN MENAMBAHI) BERBANTUAN MEDIA FILM ANIMASI DALAM PEMBELAJARAN MENULIS TEKS FABEL (Penelitian Eksperimen Kuasi terhadap Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 2 Lembang Tahun Ajaran 2018/2019)

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

- 6) Selanjutnya memilih tombol *Statistic*. Jika ingin menampilkan analisis deksriptip tiap item penilai maka peneliti memberi tanda centang pada item. Jika sudah pilih tombol *Continue*.
- 7) Mengambil keputusan dengan tabel Kolerasi Guilford.

Tabel 3.5 Tabel Guilford

Interval 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)

c. Melakukan uji normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui normal tidaknya data yang berdistribusi. Uji normalitas sebagai prasyarat analisis parametrik atau nonparametrik. Langkah-langkah untuk melakukan uji normalitas sebagai berikut.

- 1) Pada halaman SPSS yang telah terbuka, klik *Variable View*. Selanjutnya membuat variabel, yaitu variabel nilai dan kelompok.
- 2) Memasukan data di halaman data *View*, dengan klik *tab data View*.
- 3) Selanjutnya melakukan analisis data, pada menu bar klik *Analyze >> Descriptive Statistics >> Explore*.
- 4) Selanjutnya terbuka kotak dialog *Explore*. Pindahkan variabel nilai ke kolom *Dependent List* dengan cara klik variabel nilai kemudian klik tombol tanda petunjuk pada *Dependent List*. Selanjutnya pindahkan variabel kelompok ke kolom *factor list* dengan cara klik variabel kelompok kemudian klik tombol tanda petunjuk pada *factor list*.
- 5) Klik tombol *Plots*. Pada kotak *Dialog Explore: Plots*, beri tanda centang pada *Normality Plots with Tests* selanjutnya klik tombol *Continue*.

Paskal A.S Al-Habib, 2019

PENERAPAN TEKNIK 3M (MENGAMATI, MENIRU, DAN MENAMBAHI) BERBANTUAN MEDIA FILM ANIMASI DALAM PEMBELAJARAN MENULIS TEKS FABEL(Penelitian Eksperimen Kuasi terhadap Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 2 Lembang Tahun Ajaran 2018/2019)

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

- 6) Selanjutnya klik tombol *OK*, maka hasil *Output Test of Normality* akan keluar.
- 7) Menganalisis dengan mengambil keputusan jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka data berdistribusi normal. Jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal.

d. Melakukan Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui varian kelompok data sama atau berbeda. Jika data berdistribusi normal maka menggunakan analisis parametrik dengan uji statistik Lavene dengan taraf signifikansi 5%. Langkah-langkah untuk melakukan uji homogenitas sebagai berikut.

- 1) Pada halaman SPSS yang telah terbuka, klik *Variable View*. Selanjutnya membuat variabel, yaitu variabel nilai dan kelompok.
- 2) Memasukan data di halaman data *View*, dengan klik tab *data View*.
- 3) Selanjutnya melakukan analisis data, pada menu bar klik *Analyze >> Compare Means>> One Way ANOVA*.
- 4) Terbuka kotak dialog *One Way ANOVA*. Pada dialog box ada dua *list* (Nilai dan Kelas). Pindahkan variabel nilai ke kolom *Dependent List* dengan cara klik nilai kemudian klik tombol tanda petunjuk. Sementara itu, pindahkan variabel kelas ke *Factor*.
- 5) Masuk pada *Options*, cek pada bagian *Homogeneity of Variance Test*.
- 6) Jika sudah klik tombol *OK*. Maka hasil output akan keluar.

e. Melakukan uji hipotesis

Langkah-langkah uji hipotesis sebagai berikut.

- 1) Pada halaman SPSS yang telah terbuka, klik *Variable View*.
- 2) Selanjutnya membuat variabel, yaitu pada bagian *Name* pertama tuliskan nilai dan *Name* kedua tuliskan kelompok.
- 3) Pada bagian *Decimals* yang kedua ganti dengan 0, lalu klik pada bagian *Value* hingga muncul kotak dialog *Value Label*.
- 4) Pada kotak *Value* isikan 1 dan kotak *Label* isikan kelompok eksperimen, lalu klik *Add*. Kemudian isikan lagi pada kotak *Value* dengan isian 2 dan kotak *Label* isikan kelompok kontrol, lalu klik *Add* dan *OK*.

- 5) Klik *Variable view*. Untuk nilai isikan dengan nilai di atas dan untuk kelompok isikan 1 untuk kelompok eksperimen dan 2 untuk kelompok kontrol.
- 6) Selanjutnya melakukan analisis data, pada menu bar klik *Analyze >> Compare Means >> Independent Samples Test*.
- 7) Terbuka kotak dialog *Independent Samples Test*. Pindahkan variabel nilai ke kolom *Test Variable(s)* dan variabel kelompok ke kolom *Grouping Variable*.
- 8) Klik *Define Grouping*, pada kotak Group 1 isikan 1 dan kotak Group 2 isikan 2, kemudian klik *Continue*.
- 9) Klik *Options*, kemudian pada kotak *Confidence Interval Percentage* isikan 95, lalu klik *Continue*. Setelah semua selesai maka klik *OK*. Akan muncul output SPSS. Menganalisis dengan menggunakan hipotesis nol (H_0) dan hipotesis alternatif (H_a). Mengambil keputusan berdasarkan nilai signifikansi. Jika signifikansi $> 0,05$ maka H_0 diterima sedangkan jika signifikansi $< 0,05$ maka H_0 ditolak.

2. Pengolahan Data Hasil Observasi

Pengolahan data observasi diperoleh dalam bentuk deskripsi secara umum dan menyeluruh mengenai perlakuan atau *treatment* yang diberikan peneliti dan respons dari peserta didik dalam pembelajaran menulis teks fabel dengan menggunakan teknik teknik 3M berbantuan media film animasi.

3. Pengolahan Angket

Pengolahan data angket dilakukan dengan menggunakan langkah-langkah sebagai berikut.

- a. Menjumlah tiap jawaban
- b. Menyusun frekuensi jawaban
- c. Membuat table frekuensi
- d. Menghitung persentase frekuensi tiap jawaban soal. Rumus yang digunakan untuk menghitung persentase tiap jawaban adalah:

$$P = \frac{f \times 100\%}{n}$$

Paskal A.S Al-Habib, 2019

PENERAPAN TEKNIK 3M (MENGAMATI, MENIRU, DAN MENAMBAHI) BERBANTUAN MEDIA FILM ANIMASI DALAM PEMBELAJARAN MENULIS TEKS FABEL (Penelitian Eksperimen Kuasi terhadap Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 2 Lembang Tahun Ajaran 2018/2019)

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

Keterangan:

P: Persentase jawaban dari tiap soal

f: frekuensi dari tiap jawaban responden

n: jumlah responden

- e. Menafsirkan hasil angket dengan berpedoman pada data sebagai berikut.

Tabel 3.6 Tabel Klasifikasi Perhitungan Angket Tiap Kategori

Interval	Keterangan
0%	Tidak ada seorangpun
1% - 5%	Hampir tidak ada
6% - 25%	Sebagian kecil
26% - 49%	Hampir setengahnya
50%	Setengahnya
51% - 75%	Lebih dari setengahnya
76% - 95%	Sebagian besar
96% - 99%	Hampir seluruhnya
100%	Seluruhnya

(Sudjino, 2001, hlm. 40)

Paskal A.S Al-Habib, 2019

PENERAPAN TEKNIK 3M (MENGAMATI, MENIRU, DAN MENAMBAHI) BERBANTUAN MEDIA FILM ANIMASI DALAM PEMBELAJARAN MENULIS TEKS FABEL (Penelitian Eksperimen Kuasi terhadap Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 2 Lembang Tahun Ajaran 2018/2019)

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