

BAB 3

METODE PENELITIAN

1.1 Metode dan Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen kuasi dengan desain *nonequivalent control group desain*.

1.1.1 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan desain eksperimen kuasi. Metode eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono, 2015, hlm. 107).

Peneliti memilih metode eksperimen kuasi karena pada kenyataannya tidak semua variabel dapat terkontrol. Objek penelitian dalam hal ini dilakukan pada peserta didik kelas VII. Peserta didik kelas VII merupakan manusia yang tidak dapat dikontrol sepenuhnya seperti layaknya benda mati. Banyak variabel-variabel ekstra seperti suasana hati, kondisi fisik, dan beban pikiran yang dapat mempengaruhi tingkat keberhasilan perlakuan saat penelitian. Oleh karena itu, peneliti merasa bahwa desain eksperimen kuasi lebih cocok diterapkan dalam penelitian ini.

Penelitian eksperimen ini termasuk ke dalam penelitian kuantitatif. Dalam penelitian kuantitatif akan ada data-data berupa angka yang nantinya dapat digunakan untuk membantu dalam menarik kesimpulan dari perlakuan yang telah diterapkan pada objek penelitian. Adapun hasil yang akan disajikan dalam penelitian ini berupa skor atau nilai peserta didik dalam pembelajaran menyimak teks fabel dengan menggunakan model *Snowball Throwing* berbantuan media *Adobe Flash*.

1.1.2 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain atau rancangan *nonequivalent control group desain*. Pada dasarnya desain *nonequivalent control group*

desain hampir sama dengan *pretest posttest control group desain* hanya saja pada rancangan ini kelas eksperimen maupun kelas kontrol tidak dipilih secara acak. Pada rancangan ini, ada prates yang diadakan di kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui gambaran mengenai kemampuan awal peserta didik.

Setelah itu, peserta didik di kelas eksperimen akan mendapatkan perlakuan (*treatment*) khusus berupa model pembelajaran *Snowball Throwing* sementara kelas kontrol mendapat perlakuan terlangsung berupa pembelajaran terlangsung dan evaluasi atas prates yang sama. Setelah perlakuan selesai dilakukan, peserta didik di kelas kontrol dan di kelas eksperimen akan diberikan tes kembali berupa pascates untuk melihat signifikansi formula penilaian tersebut dalam mengukur keterampilan menyimak peserta didik. Berikut adalah gambaran rancangan penelitian *nonequivalent control group desain*.

Tabel 3. 1

Desain Penelitian Eksperimen *Nonequivalent Control Group Desain*

Kelompok	Prates	Perlakuan	Pascates
Eksperimen	O1	X	O2
Kontrol	O3	C	O4

(Sugiyono, 2015, hlm. 79)

Keterangan:

E : Kelas Eksperimen

K : Kelas Kontrol

O₁ : Prates kelas eksperimen

O₃ : Prates kelas kontrol

Astri Rafi Yulianti, 2018

PENERAPAN MODEL SNOWBALL THROWING BERBANTUAN MEDIA ADOBE FLASH DALAM PEMBELAJARAN MENYIMAK TEKS FABEL

(Penelitian Eksperimen Kuasi pada Peserta Didik Kelas VII

SMP Negeri 3 Bandung Tahun Ajaran 2017/2018)

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

- X : Perlakuan (*treatment*) dengan menerapkan model *Snowball Throwing* berbantuan media *Adobe Flash*
- O₂ : Pascates kelas eksperimen
- O₄ : Pascates kelas kontrol
- C : Perlakuan pembelajaran kelas kontrol dengan metode terlangsung

1.1.3 Partisipan

Partisipan merupakan orang yang berperan atau ikut serta dalam proses penelitian ini. Partisipan yang terlibat dalam penelitian ini adalah tim observer. Tim observer adalah sekelompok orang yang berperan untuk mengamati pelaksanaan proses pembelajaran. Tim observer dalam penelitian ini berjumlah tiga orang. Pemilihan tim observer ini berdasarkan kesesuaian bidang yang diampu, yaitu bidang studi Bahasa Indonesia. Berikut adalah ketiga observer yang menjadi partisipan dalam penelitian ini.

- 1) Srie Suharsih, S.Pd. pendidik bidang studi Bahasa dan Sastra Indonesia di SMPN 3 Bandung,
- 2) Mulyati, S.Pd. pendidik bidang studi Bahasa dan Sastra Indonesia di SMPN 3 Bandung.
- 3) Like Andari Zamzami mahasiswa tingkat akhir Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FPBS UPI.

1.2 Lokasi, Populasi dan Sampel

Penelitian ini mengambil lokasi di SMP Negeri dengan populasi seluruh peserta didik kelas VII dan sampel penelitian yang terdiri dari dua kelas.

1.2.1 Lokasi Penelitian

Dalam penelitian ini penulis mengambil lokasi penelitian di SMP Negeri 3 Bandung, tepatnya di jalan Dewi Sartika no 96 kota Bandung.

1.2.2 Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VII SMP Negeri 3 Bandung pada ajaran 2017/2018 . Pemilihan kelas VII SMP Negeri 3 Bandung sebagai subjek penelitian dikarenakan peserta didik kelas VII merupakan peserta didik yang memiliki tingkat berpikir yang sedang menuju kematangan serta mereka adalah generasi yang diharapkan dapat membawa perubahan dalam segi pengetahuan dan inovasi yang berguna bagi bangsa dan negara untuk dibekali pemahaman mengenai pentingnya kemampuan menyimak agar nantinya dapat dimanfaatkan pada tingkat kelas dan pendidikan selanjutnya.

Tabel 3. 2
Populasi Penelitian

Populasi	Jumlah		Jumlah Keseluruhan
	Laki-laki	Perempuan	
VII - 1	17 orang	14 orang	31 orang
VII - 2	16 orang	15 orang	31 orang
VII - 3	19 orang	13 orang	32 orang
VII - 4	19 orang	13 orang	32 orang
VII - 5	18 orang	13 orang	31 orang
VII - 6	18 orang	14 orang	32 orang
VII - 7	12 orang	18 orang	30 orang
VII - 8	16 orang	14 orang	30 orang
VII - 9	15 orang	15 orang	30 orang

1.2.3 Sampel

Sampel dalam penelitian ini dilakukan menggunakan teknik sampel purposif (*purposive sampling*). Hal ini dikarenakan peneliti menggunakan desain penelitian *non-equivalent control group design*, yang tidak dipilih secara random. Sample purposif adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu yang artinya peneliti menentukan sendiri sampel yang diambil karena adanya pertimbangan untuk memilih kelas yang memiliki kemampuan homogen. Dengan kriteria mampu memenuhi faktor-faktor yang mempengaruhi proses menyimak, seperti alat dengar, situasi dan tujuan pembelajaran. Pemilihan kelas penelitian disesuaikan juga dengan rekomendasi pendidik di sekolah tersebut. Kelas yang dijadikan kelas eksperimen adalah kelas VII - 7 sementara kelas yang dijadikan kelas kontrol adalah kelas VII - 9. Alasan pemilihan sampel penelitian tersebut juga berdasarkan nilai rapor yang didapatkan oleh peserta didik di kedua kelas tersebut tidak jauh berbeda sehingga dapat dijadikan sebagai sampel dalam penelitian ini.

Tabel 3. 3
Sampel Penelitian

Sampel	Jumlah		Jumlah Keseluruhan
	Laki-laki	Perempuan	
Kelas Eksperimen: VII - 7	12 orang	18 orang	30 orang
Kelas Kontrol: VII - 9	15 orang	15 orang	30 orang

1.3 Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa instrumen sebagai berikut.

1.3.1 Instrumen Tes

Instrumen tes digunakan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan menyimak peserta didik. Jenis tes yang akan digunakan adalah tes tertulis, tes tertulis adalah tes yang dilakukan dengan cara tertulis (Sanjaya, 2008, hlm. 100). Tes tertulis yang digunakan yaitu berupa soal objektif. Tes ini akan diujikan pada prates dan pascates. Tes akan dilakukan di dua kelas yang berbeda yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Tes ini akan dilakukan sebanyak dua kali di masing-masing kelas. Kisi-kisi tes pemahaman menyimak teks fabel. Berikut merupakan kisi-kisi tes yang akan diujikan.

Tabel 3. 4
Kisi-kisi Identifikasi Teks Cerita (Fabel)

No	Kompetensi Dasar	Indikator	Jenis Soal	Soal Nomor	Bobot
1	3.11 Mengidentifikasi informasi tentang fabel/legenda daerah setempat yang dibaca dan didengar.	3.11.1 peserta didik mampu menangkap ide atau tema teks cerita fabel	PG	1	1
2		3.11.2 peserta didik mampu menganalisis unsur-unsur pembangun dalam teks cerita fabel	PG	2, 4, 5, 13, 15	1
3		3.11.3 peserta didik mampu	PG	6,7,8,9,10,	1

		menginterpretasikan perilaku (perwatakan) yang ditemuinya dalam karya sastra yang dibacanya		20	
4		3.11.4 peserta didik mampu menentukan emosi dalam peristiwa yang terjadi dalam teks cerita fabel	PG	11 dan 12	1
5		3.11.5 peserta didik memiliki sensitivitas terhadap bentuk dan gaya bahasa	PG	3, 14, 16, 17, 18, 19	1

$$\text{Nilai} = \frac{\sum \text{skor siswa}}{\sum \text{skor total}} \times 100$$

Gambar 3. 1

Acuan Penilaian

Kisi-kisi identifikasi teks fabel di atas akan dijadikan tolok ukur dalam mengetahui kemampuan menyimak peserta didik.

Tabel 3. 5

Soal dan Acuan Penilaian Teks Cerita Fabel

Jawablah soal-soal di bawah ini dengan tepat dan benar berdasarkan teks cerita fabel yang telah diperdengarkan!

Diperdengarkan teks cerita fabel yang berjudul “Mengapa Gagak Berkulit Hitam” untuk menjawab soal nomor 1-7 berikut ini.

1. Tema dari cerita fabel “Mengapa Gagak Berkulit Hitam” adalah ...
 - a. Persahabatan
 - b. Keserakahan
 - c. Kesetiaan
 - d. Tergesa-gesa
2. Merak mengecat tubuhnya dengan penuh warna dengan indah, cat yang dipilih gagak untuk mengecat tubuhnya adalah ...
 - a. Hitam

- b. Kuning
 - c. Hijau
 - d. Biru
3. Bangkai tupai yang terapung di sungai membuat gagak menjadi...
- a. Ingin segera memakannya
 - b. Ingin segera membersihkannya
 - c. Ingin memberikannya pada merak
 - d. Ingin segera memotongnya.
4. Sifat yang dimiliki merak adalah ...
- a. Rapi, bersih, sabar
 - b. Rapi, serakah, kotor
 - c. Kotor, bau, buruk
 - d. Bersih, indah, serakah
5. Latar waktu terjadinya merak memarahi gagak karena penampilannya yang buruk adalah
- a. Pagi hari
 - b. Malam hari
 - c. Siang hari
 - d. Sore hari
6. Tokoh binatang yang sering muncul di dalam dialog adalah ...
- a. Gagak dan merak
 - b. Gagak dan tupai
 - c. Merak dan tupai
 - d. Merak dan ikan

7. Keputusan merak untuk mengecat tubuh bangau dengan warna hitam karena diperintah oleh ggaak menunjukkan watak tokoh merak yang...

- a. Penurut
- b. Penakut
- c. Pemberani
- d. Pemarah

Diperdengarkan teks cerita fabel yang berjudul “Kecerdikan Menumbuhkan Kebaikan” untuk menjawab soal nomor 8-11 berikut ini.

8. Alasan ular tidak jadi untuk memakan tikus mungil tersebut adalah...

- a. Tidak tega pada tikus
- b. Terpengaruh rayuan tikus
- c. Tikus sulit ditemukan
- d. Ular kalah dalam perjanjian

9. Tikus memiliki watak yang berbeda dengan ular, watak yang dimiliki tikus adalah ...

- a. Angkuh
- b. Pemberani
- c. Jahat
- d. Serakah

10. Saat ular meminta tikus untuk ikut bersamanya. ia sangat percaya dan dengan begitu saja mengikuti ular. Hal ini menunjukkan watak ular yang ...

- a. Pemalu
- b. Tergesa-gesa
- c. Kritis
- d. Dermawan

11. Amanat yang dapat diambil dari fabel yang berjudul “kecerdikan menumbuhkan kebaikan” adalah...

- a. Selalu setia kawan
- b. Jangan mudah mempercayai
- c. Selalu berprasangka baik
- d. Jangan mengkhianati pertemanan

Diperdengarkan teks cerita fabel yang berjudul “Bangau dan Kepiting” untuk menjawab soal nomor 12-20 berikut ini.

12. Emosi yang dirasakan ikan pada saat bangau masih muda dan sering memakan ikan yang ada di kolam adalah ...

- a. Takut dimangsa
- b. Takut dibohongi
- c. Takut ditipu
- d. Takut merasa dikecewakan

13. Hal pertama yang dilakukan oleh kepiting saat mengetahui kejahatan bangau tersebut adalah ...

- a. Langsung berpikir cepat untuk mencari jalan keluar
- b. Langsung mencapit leher bangau hingga mati
- c. Tak peduli, langsung meninggalkan bangau begitu saja
- d. Segera melapor pada binatang lain yang ada di kolam

14. Kalimat di bawah ini yang sesuai dengan cerita fabel yang telah diperdengarkan menggambarkan hewan yang berbicara dan berpikir seperti manusia adalah ...

- a. Bangau dengan gesit menerkam dan memangsanya
- b. Setelah itu kepiting pergi untuk meninggalkan bangau yang berteriak-teriak meminta tolong
- c. Bangau berkeliling-keliling mencari mangsa karena sudah dua hari tidak makan.
- d. Bangau ingin memakan ikan-ikan di kolam itu habis

15. Amanat yang terdapat dalam cerita fabel” Bangau dan Kepiting di atas adalah ...
- Kita harus bersikap setia dalam sebuah persahabatan
 - Kita tidak boleh memangsa orang lain
 - Kita tidak boleh mengkhianati teman kita sendiri
 - Kita tidak boleh menipu orang lain hanya untuk kepuasan diri kita sendiri, karena pada akhirnya kita akan menanggung akibat buruknya
16. Manfaat dari cerita fabel “Bangau dan Kepiting adalah ...
- Memberikan pembelajaran.
 - Menghibur
 - Membuat inspirasi
 - Melatih untuk berempati.
17. Fabel yang memuat cerita yang sama dengan cerita fabel “bangau dan kepiting” adalah ...
- Monyet dan Kura-kura
 - Tikus dan Ular
 - Malin Kundang
 - Situ bagendit
18. Bahasa dalam fabel “bangau dan kepiting” adalah...
- Sebenarnya
 - Jelas
 - Imajinatif
 - Perintah.
19. Setelah kematian bangau, binatang di kolam hidup dengan penuh ...
- Kedamaian
 - kesengsaraan
 - Kekhawatiran
 - Kekenyangan

20. Watak pembohong seorang bangau berbeda dengan watak kepiting yang ...
- a. Penakut
 - b. Bijaksana
 - c. Jujur
 - d. Ceria

Soal di atas merupakan soal yang dibuat oleh peneliti disesuaikan dengan materi teks fabel untuk digunakan dalam evaluasi peserta didik pada saat prates dan pascates baik di kelas eksperimen maupun di kelas kontrol.

Tabel 3. 6

Rentang nilai dan kategori penilaian keterampilan menyimak

No	Rentang Skor	Kategori
1.	85-100	Sangat Baik
2.	70-84	Baik
3.	55-69	Cukup
4.	30-54	Kurang
5.	0-30	Sangat Kurang

(Hasil modifikasi Nurgiyantoro, 2013, hlm. 253)

1.3.2 Lembar Observasi

Lembar observasi dalam penelitian ini digunakan untuk mendata berbagai hal yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung. Adapun pedoman lembar observasi yang digunakan dalam pembelajaran menyimak adalah sebagai berikut.

Tabel 3. 7
Lembar Observasi Proses Pembelajaran

No.	Aspek yang Diamati	Ya	Tidak	Catatan
1.	Pengondisian a. Persiapan peserta didik untuk belajar b. Memicu peserta didik untuk merespon pertanyaan pada pertemuan sebelumnya c. Memberikan informasi mengenai KD, tujuan dan manfaat dari pembelajaran d. Memberikan informasi pencapaian cakupan materi e. Memicu peserta didik merespon pertanyaan dari pendidik mengenai teks fabel			
2.	Proses Pembelajaran Kegiatan Inti : a. Menyampaikan materi mengenai teks fabel melalui media <i>adobe flash</i> b. Membagi peserta didik ke dalam beberapa			

	<p>kelompok belajar yang terdiri dari enam orang peserta didik</p> <p>c. Memanggil ketua kelompok dan menjelaskan langkah pembelajaran model <i>snowball throwing</i> yang akan dilakukan</p> <p>d. Masing- masing ketua kelompok kembali ke kelompoknya untuk mendiskusikan tugas yang diberikan pendidik dengan anggota kelompoknya.</p> <p>e. Pendidik memberikan selembar kertas kepada masing-masing peserta didik untuk menuliskan pertanyaan apa saja yang menyangkut materi yang sudah dijelaskan.</p> <p>f. Peserta didik membentuk kertas tersebut seperti bola dan dilempar dari satu peserta didik ke peserta didik di kelompok lain.</p>			
--	---	--	--	--

	<p>g. Setelah peserta didik mendapat bola kertas, ia diberikan kesempatan untuk menjawab pertanyaan yang tertulis dalam kertas tersebut secara bergantian.</p>			
3.	<p>Evaluasi :</p> <p>a. Melakukan evaluasi dalam proses pembelajaran, yaitu melakukan tanya jawab dengan peserta didik</p> <p>b. Pendidik memberikan latihan soal</p>			
4.	<p>Kemampuan menutup pembelajaran:</p> <p>a. Pendidik memberi umpan balik peserta didik dalam proses dan hasil pembelajaran dengan cara memberi kesempatan peserta didik untuk menyebutkan kembali materi mengenai teks fabel.</p> <p>b. Pendidik memberitahukan</p>			

	kegiatan belajar yang akan dikerjakan pada pertemuan berikutnya			
--	---	--	--	--

1.3.3 Instrumen Perlakuan (RPP)

Instrumen perlakuan dalam penelitian ini berupa rambu-rambu pembelajaran teks cerita fabel dan perencanaan pelaksanaan pembelajarannya menggunakan model *Snowball Throwing* berbantuan media *Adobe Flash* dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang terlampir.

1.3.3.1 Rambu-rambu Perlakuan

Rambu-rambu ini dibuat sebagai acuan peneliti dalam menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) pembelajaran teks cerita fabel di kelas eksperimen.

1) Rasional

Menyimak merupakan suatu kegiatan interaktif untuk memetik serta memahami arti atau makna yang terkandung di dalam bahan materi yang telah disimak. Menyimak juga merupakan suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan untuk memperoleh pesan atau informasi yang hendak disampaikan oleh penulis. Melalui model pembelajaran kooperatif *Snowball Throwing* berbantuan media *Adobe Flash* diharapkan mampu meningkatkan kemampuan menyimak peserta didik. Model pembelajaran ini menekankan kinerja dalam kelompok dengan bantuan media pembelajaran sehingga proses menyimak akan lebih menyenangkan dan efektif.

2) Tujuan

Tujuan penerapan model pembelajaran kooperatif *Snowball Throwing* berbantuan media *Adobe Flash* adalah untuk meningkatkan keterampilan menyimak pada peserta didik,

menumbuhkan minat peserta didik dalam menyimak teks fabel dan untuk meningkatkan kecerdasan peserta didik melalui nilai-nilai dalam pembelajaran teks cerita fabel.

3) Prinsip Dasar

Berikut merupakan prinsip dasar yang digunakan dalam instrumen perlakuan.

- a) Model pembelajaran kooperatif *Snowball Throwing* menekankan pada kerja individu yang aktif dalam kelompok.
- b) Model pembelajaran kooperatif *Snowball Throwing* dapat mengukur kinerja kooperatif peserta didik,
- c) Model pembelajaran kooperatif *Snowball Throwing* merupakan model pembelajaran menyimak yang menekankan pada usaha peserta didik untuk memahami teks melalui kerja sama dalam kelompok dengan menggunakan media *Adobe Flash*.

1.3.3.2 Sintak Model *Snowball Throwing*

Sintak Model Pembelajaran *Snowball Throwing* dalam Pembelajaran Menyimak.

- a) Peserta didik diberi materi mengenai pengertian, ciri-ciri, unsur dan contoh teks cerita fabel melalui media *adobe flash*.
- b) Peserta didik dibentuk kelompok, kemudian ketua kelompok mewakili anggotanya untuk diberi penjelasan tentang model pembelajaran yang akan diterapkan.
- c) Ketua kelompok kembali ke kelompoknya masing-masing, untuk menjelaskan apa yang disampaikan oleh pendidik kepada anggotanya.
- d) Masing-masing peserta didik di dalam kelompok secara bergiliran diberikan satu lembar kertas kerja.

- e) Peserta didik diberi kesempatan untuk menuliskan satu pertanyaan apa saja yang menyangkut materi dari contoh teks fabel yang sudah dijelaskan melalui media *adobe flash*
- f) Peserta didik membuat kertas yang berisi pertanyaan tersebut menjadi seperti bola dan dilempar dari satu peserta didik ke peserta didik di kelompok lain.
- g) Peserta didik yang mendapat bola kertas diberikan kesempatan untuk menjawab pertanyaan yang tertulis dalam kertas berbentuk bola tersebut secara bergantian.
- h) Evaluasi, alat evaluasi yang digunakan pada perlakuan ini adalah tes kemampuan teks cerita fabel berupa soal pilihan ganda.
- i) Penutup.

1.3.4 Prosedur Penelitian

1. Tahap Persiapan

Persiapan penelitian dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Penyusunan rancangan penelitian
- b. Pembuatan instrumen
- c. Pembuatan bahan ajar
- d. Mengurus perizinan
- e. Uji coba instrumen penelitian
- f. Revisi instrumen penelitian

2. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan penelitian dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut.

- a. Pelaksanaan tes awal kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui kemampuan menyimak teks fabel sebelum mendapatkan perlakuan.
- b. Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran yang berbeda pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pada kelas

eksperimen pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *Snowball throwing* berbantuan media *Adobe Flash* sedangkan pada kelas kontrol dengan penggunaan metode terlangsung.

- c. Pelaksanaan tes akhir kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui kemampuan menyimak setelah mendapatkan 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
- d. Melakukan analisis data hasil observasi
- e. Menarik kesimpulan

4. Tahap Pembuatan Kesimpulan

Pembuatan kesimpulan dilakukan berdasarkan data kuantitatif yang telah diperoleh yaitu mengenai peningkatan kemampuan menyimak peserta didik pada kelas kontrol dan kelas eksperimen setelah diberi perlakuan.

1.3.5 Teknik Pengumpulan dan Analisis Data

Penelitian ini dilakukan dengan cara mengumpulkan semua data kemudian di analisis dengan berbagai tahapan.

1.3.5.1 Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan dua macam teknik pengumpulan data yaitu tes objektif dan data lembar observasi. Teknik pengumpulan data ini dapat memperoleh data yang relevan dan sesuai dengan kebutuhan sebagai alat ukur untuk melaksanakan suatu penelitian. Teknik pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Tes

Tes menyimak digunakan untuk mengukur kemampuan menyimak peserta didik. Tes kemampuan ini digunakan saat pretes dan pascates di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai yang didapatkan oleh peserta didik pada pretes digunakan untuk mengetahui kemampuan peserta didik sebelum mendapat perlakuan (treatment). Nilai pascates digunakan untuk mengetahui perkembangan kemampuan peserta didik setelah mendapat perlakuan model pembelajaran *Snowball Throwing* berbantuan media *Adobe Flash* pada kelas eksperimen. Setelah mendapatkan nilai rata-rata dari pascates, peneliti akan membandingkan nilai rata-rata yang didapatkan oleh peserta didik di kelas kontrol dan kelas eksperimen untuk melihat keefektifan dari model pembelajaran *Snowball Throwing* berbantuan media *Adobe Flash*.

2. Observasi

Observasi dilakukan pada saat penelitian untuk mengetahui proses pembelajaran menyimak di kelas. Hal-hal yang diobservasi berkaitan dengan seluruh kegiatan yang dilakukan dalam pertemuan.

1.3.6.1 Teknik Analisis Data

Hal-hal yang dianalisis dari hasil uji coba instrumen diantaranya sebagai berikut:

1. Validitas

Pengukuran validitas sebuah tes hendaknya betul-betul valid sehingga tes tersebut dapat dianggap sebagai tes standar. Bila hasil tes tidak valid maka tes lain yang akan divalidasi menjadi kurang meyakinkan. Suatu tes akan mempunyai koefisien validitas yang tinggi jika tes itu betul-betul dapat mengukur apa yang hendak diukur dari peserta didik tertentu (Arifin, 2012. hlm 249-250).

Untuk menguji validitas dapat digunakan jenis statistika korelasi *product – moment* dengan angka kasar. Adapun rumusnya sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{n \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{n \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{n \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan

r_{xy} = koefisien korelasi antara x dan y

n = Jumlah siswa

$\sum x$ = Jumlah produk x

$\sum y$ = jumlah produk y

(Arifin, 2012, hlm. 254).

Seperti yang telah dipaparkan di atas, koefisien korelasi dinotasikan dengan “r”. Menurut Arifin (2012, hlm. 257), besarnya koefisien korelasi tidak akan lebih kecil atau sama dengan -1,00 atau tidak akan lebih besar atau sama dengan +1,00. Adapun cara untuk menafsirkan koefisien korelasi dapat menggunakan kriteria sebagai berikut :

Tabel 3. 8

Klasifikasi Interpretasi Validitas

Koefisien Korelasi	Interpretasi
0,81 – 1,00	Validitas sangat tinggi
0,61 – 0,80	Validitas tinggi
0,41 – 0,60	Validitas sedang
0,21 – 0,40	Validitas rendah
0,00 – 0,20	Validitas sangat rendah

Astri Rafi Yulianti, 2018

PENERAPAN MODEL SNOWBALL THROWING BERBANTUAN MEDIA ADOBE FLASH DALAM PEMBELAJARAN MENYIMAK TEKS FABEL

(Penelitian Eksperimen Kuasi pada Peserta Didik Kelas VII

SMP Negeri 3 Bandung Tahun Ajaran 2017/2018)

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

(Arifin, 2012, hlm. 257)

2. Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas adalah tingkat atau derajat konsistensi dari suatu instrumen. Suatu tes dapat dikatakan reliabel jika selalu memberikan hasil yang sama bila diteskan pada kelompok yang sama pada waktu atau kesempatan yang berbeda (Arifin, 2012, hlm. 258).

Pengujian reliabilitas yang dilakukan pada penelitian ini akan menggunakan teknik *Kuder-Richardson* (dua orang ahli psikometri yang merumuskan persamaan untuk mencari reliabilitas) yang lebih populer dengan istilah KR_{20} dengan rumus sebagai berikut :

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(\frac{s_t^2 - \sum p_i q_i}{s_t^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} : koefisien reliabilitas

k : jumlah butir soal (item)

p : proporsi peserta didik yang menjawab betul dari suatu butir soal

q : 1- p

$$s_t^2 : \frac{n \sum x^2 - (\sum x)^2}{n(n-1)}$$

(Arifin, 2012, hlm. 262-263)

Setelah itu, lihat tabel reliabilitas untuk mengetahui tingkat kerealibilitas instrumen.

Tabel 3. 9

Klasifikasi Interpretasi Reliabilitas

Guilford

Koefisien Reliabilitas	Interpretasi
$r_{11} < 0,20$	Derajat reliabilitas sangat rendah
$0,20 \leq r_{11} < 0,40$	Derajat reliabilitas rendah
$0,40 \leq r_{11} < 0,60$	Derajat reliabilitas sedang
$0,60 \leq r_{11} < 0,80$	Derajat reliabilitas tinggi
$0,80 \leq r_{11} \leq 1,00$	Derajat reliabilitas sangat tinggi

(Arikunto, 2010, hlm. 245)

3. Tingkat Kesukaran

Arifin (2012, hlm. 266) mengemukakan bahwa pengukuran tingkat kesukaran soal adalah pengukuran seberapa besar derajat kesukaran suatu soal. Jika suatu soal memiliki tingkat kesukaran seimbang (proporsional), maka dapat dikatakan bahwa soal tersebut baik. Suatu soal tes hendaknya tidak terlalu sukar dan tidak terlalu mudah.

Tingkat kesukaran soal bentuk objektif dapat digunakan dengan cara sebagai berikut:

$$TK = \frac{(WL + WH)}{(nL + nH)} \times 100\%$$

(Arifin, 2012, hlm. 266)

Keterangan:

TK = tingkat kesukaran

WH = jumlah peserta didik yang menjawab salah dari kelompok atas

WL = jumlah peserta didik yang menjawab salah dari kelompok bawah

nH = jumlah kelompok atas

nL = jumlah kelompok bawah

Sebelum menggunakan rumus diatas, harus ditempuh terlebih dahulu langkah-langkah sebagai berikut :

- a) Menyusun lembar jawaban peserta didik dari skor tertinggi sampai dengan skor terendah.
- b) Mengambil 27% lembar jawaban dari atas yang selanjutnya disebut kelompok atas (*higher group*) dan 27% lembar jawaban dari bawah yang selanjutnya disebut kelompok bawah (*lower group*). Sisa sebanyak 46% disisihkan.
- c) Membuat tabel untuk mengetahui jawaban (benar atau salah) dari setiap peserta didik, baik untuk kelompok atas maupun kelompok bawah.

Adapun kriteria penafsiran tingkat kesukaran soal adalah :

- a) Jika jumlah presentase sampai dengan 27% termasuk mudah
- b) Jika jumlah persentase 28% - 72% termasuk sedang
- c) Jika jumlah persentase 73% ke atas termasuk sukar.

(Arifin, 2012, hlm. 270)

4. Daya pembeda

Arifin (2012, hlm. 273) mengemukakan bahwa perhitungan daya pembeda adalah pengukuran sejauh mana suatu butir soal mampu membedakan peserta didik yang sudah menguasai kompetensi dengan peserta didik yang belum/kurang menguasai kompetensi berdasarkan kriteria tertentu. Semakin tinggi koefisien daya pembeda suatu butir soal, semakin mampu butir soal tersebut membedakan antara peserta didik yang menguasai kompetensi dengan peserta didik yang kurang menguasai kompetensi.

Rumus yang digunakan untuk menghitung daya pembeda setiap butir soal yaitu:

$$DP = \frac{WL - WH}{n}$$

(Arifin, 2012, hlm.273)

Keterangan:

DP = Daya pembeda

WL = Jumlah peserta didik yang gagal dari kelompok bawah

WH = Jumlah peserta didik yang gagal dari kelompok atas.

$n = 27\% \times N$

Untuk menginterpretasikan koefisien daya pembeda tersebut dapat digunakan kriteria sebagai berikut.

Tabel 3. 10
Klasifikasi Interpretasi Daya Pembeda

Rentang Nilai Daya Pembeda (D)	Klasifikasi
$D < 0,19$	Kurang baik
$0,20 < D < 0,29$	Cukup
$0,30 < D < 0,39$	Baik
$0,40 < D$	Baik Sekali

Setelah mengetahui validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya pembeda hasil uji coba instrumen. Langkah selanjutnya pengolahan dari semua data yang terkumpul. Pengolahan data ini dilakukan untuk mencari solusi dari berbagai permasalahan. Data yang diolah adalah selisih antara skor prates dengan pascates. Adapun langkah-langkah dalam mengolah data penelitian adalah sebagai berikut.

- a) Menganalisis hasil prates dan pascates peserta didik berdasarkan beberapa aspek yang dinilai.
- b) Mengolah skor hasil prates dan pascates dan kemudian diubah menjadi nilai sebagai berikut.

$$\text{Nilai} = \frac{\sum \text{skor siswa}}{\sum \text{skor total}} \times 100\%$$

- c) Mendeskripsikan hasil prates dan pascates kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- d) Menghitung rata-rata yang diperoleh dengan rumus sebagai berikut.

$$M = \frac{\sum X}{N}$$

- e) Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah kelas eksperimen dan kelas kontrol berasal dari sampel yang memiliki varian homogen atau tidak. Pengujian ini dapat dibantu oleh perangkat lunak SPSS 24.
- f) Indeks *N-gain*

gain didapat dari selisih hasil prates dan pascates. *gain* menunjukkan perbedaan kemampuan menyimak teks fabel peserta didik setelah peneliti memberikan perlakuan dengan menggunakan model *Snowball Throwing* berbantuan media *Adobe Flash*. Setelah data prates dan pascates dari kelas eksperimen dan kontrol diperoleh, kemudian dihitung perbedaan antara nilai prates dan pascates untuk mendapatkan indeks *gain* ternormalisasi (*n-gain*) sehingga akan diketahui perbedaan antara hasil belajar di awal dan di akhir pembelajaran.

Adapun untuk melakukan uji *n-gain* ternormalisasi (Hake, 1999) dengan menggunakan rumus:

$$g = \frac{\text{skor pascates} - \text{skor prates}}{\text{skor ideal} - \text{skor prates}} \times 100\%$$

Gambar 3.1. Rumus Analisis Uji Gain

Peningkatan tinggi rendah uji *n-gain* ternormalisasi dapat dilihat dari interpretasi *gain* ternormalisasi (Hake, 1999) berikut.

Tabel 3. 11
Interpretasi N-gain Ternormalisasi

Gain	Klasifikasi
$g > 0,7$	Gain tinggi
$0,3 > g \leq 0,7$	Gain sedang
$g \leq 0,3$	Gain rendah

g) Melakukan Uji Normalitas.

Uji ini dilakukan untuk mengetahui apakah data yang terkumpul tersebar secara normal atau tidak. Berikut adalah langkah-langkah uji normalitas.

- 1) Peneliti membuka program SPSS versi 24.
- 2) Peneliti membuka *Variable View* di bagian kiri halaman.
- 3) Mengubah hal-hal yang dibutuhkan.
- 4) Peneliti membuka *Data View* di bagian kiri halaman.
- 5) Peneliti memasukkan nilai peserta didik secara bergantian.
- 6) Peneliti membuka *Variable View*.
- 7) Pilih *Analyze* → *Descriptive Statistic* → *Explore*
 → pindahkan nilai yang sudah dimasukkan ke kotak *dependent list* → Spilih *plot* pada kotak *Boxplots* pilih *factor levels together* → pada kotak *descriptive* pilih *stem-and-leaf*
 → centang *normality plots with test* → pada kotak *Spread vs Level with Test* → pilih *none* → *continue*.
- 8) Tunggu sampai hasil perhitungan keluar kemudian lihat tabel *Tests of Normality* khususnya pada kolom *Sig.* yang menunjukkan nilai R hitung.
- 9) Jika nilai *Sig.* > 0.05 maka data berdistribusi normal.
- 10) Jika nilai *Sig.* < 0.05 maka data distribusi tidak normal.

h) Uji Homogenitas

Uji ini bertujuan untuk mengetahui apakah kelas eksperimen dan kelas kontrol berasal dari sampel yang memiliki varian homogen atau tidak (Priyatno, 2012, hlm. 37).

- 1) Membuka program perangkat lunak SPSS 24
- 2) *for Windows*.
- 3) Memasukkan data nilai (tes awal dan tes awal, tes akhir dan tes akhir. Baik kelas kontrol maupun kelas eksperimen) *Data View*.
- 4) Pilih *Analyze* → *Compare Means* → *One-Way ANOVA*.
- 5) Pilih variabel (data yang sudah dimasukkan) ke kotak *Dependent list*.
- 6) Pilih *Options* pada kotak *One-Way ANOVA*.
- 7) Beri tanda centang pada *Homogeneity of Variances Test* → *Continue*.
- 8) Pilih OK, maka hasil output uji homogenitas akan muncul dengan label *Test of Homogeneity of Variances*.
- 9) Jika >0.05 hasilnya homogen.
- 10) Jika <0.05 hasilnya heterogen.

i) Melakukan Uji Hipotesis (Uji-t).

Uji t dilakukan untuk membandingkan perbedaan nilai rata-rata kedua variabel (kelas). Uji t dapat dilakukan jika data yang diperoleh berdistribusi normal dan memiliki variansi yang sama. Uji t memiliki taraf signifikansi sebesar 0,05, dengan kriteria (Aripin, 2008, hlm. 17) sebagai berikut.

- 1) Jika nilai Sig $< 0,05$ maka H_0 ditolak.
- 2) Jika nilai Sig $> 0,05$ maka H_0 diterima.

Berikut merupakan langkah-langkah uji hipotesis melalui SPSS 24.

- 1) Masukkan data nilai ke dalam kolom yang terdapat pada lembar kerja SPSS.
- 2) Pilih *Analyze*.

- 3) Pilih *Compare Means*.
- 4) Pilih *Paired Sample Test*.
- 5) Pilih Variabel (data yang sudah dimasukkan) ke kotak *Paired Variables*.
- 6) Pilih Ok.
- 7) Setelah keluar data pengujian, cari tabel *Paired Sample Test*.