

BAB 3

METODE PENELITIAN

3.1.Desain Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian eksperimen karena penelitian ini bertujuan untuk mengujicobakan sebuah penerapan media melalui sebuah metode pembelajaran. Penelitian ini dilaksanakan pada dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini berdasarkan tujuan penelitian, yaitu untuk mengetahui perbedaan kemampuan menulis teks deskripsi siswa dengan menggunakan metode pembelajaran langsung berbantuan media permainan tradisional Jawa Barat. Tujuan pengambilan eksperimen ini untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan, yaitu ada atau tidaknya perbedaan antara kemampuan menulis teks deskripsi siswa sebelum dan setelah menggunakan media tayangan permainan tradisional.

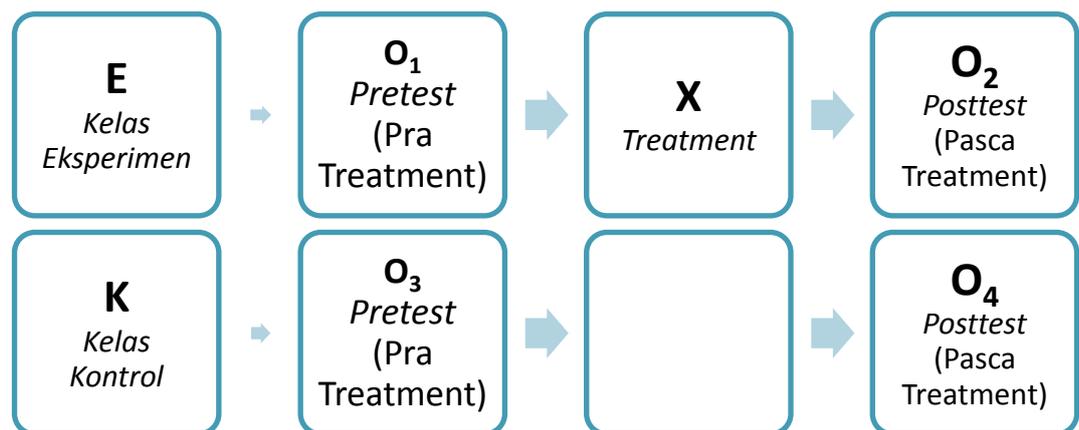
Penelitian eksperimen termasuk ke dalam penelitian kuantitatif. Dalam penelitian kuantitatif akan ada data-data berupa angka yang nantinya dapat digunakan untuk membantu dalam menarik kesimpulan dari perlakuan yang telah diterapkan pada objek penelitian. Penelitian eksperimen kuasi menekankan pada pengujian teori melalui variabel penelitian dengan menggunakan analisis data statistik.

Peneliti menggunakan rancangan eksperimen kuasi *non-equivalent control group desain*. Pada rancangan ini, kelas eksperimen maupun kelas kontrol tidak dipilih secara acak. Dalam rancangan ini, observasi dilakukan di dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Tes dengan materi yang sama dilakukan sebanyak dua kali di masing-masing kelas. Tes pertama dinamakan pretes, dilakukan sebelum kegiatan belajar mengajar. Tes kedua dinamakan postes, dilakukan setelah kegiatan belajar mengajar. Perbedaan antara kedua kelas ini terletak pada perlakuan yang diberikan dalam kegiatan belajar mengajar dan postes. Di kelas eksperimen sengaja diberi perlakuan dengan dipengaruhi variabel media tertentu, yaitu menonton tayangan dan

bermain permainan tradisional, sedangkan di kelas kontrol tidak dipengaruhi oleh variabel tersebut.

Dalam penelitian ini, penulis melakukan pengumpulan data dengan menggunakan media tes yang meliputi tes awal dan tes akhir.

- a. Tes awal dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menulis teks prosedur kompleks sebelum menerima pembelajaran menggunakan metode pembelajaran langsung berbantuan media tayangan permainan tradisional.
- b. Tes akhir dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menulis teks prosedur kompleks setelah menerima pembelajaran menggunakan metode langsung berbantuan media tayangan permainan tradisional Jawa Barat.



Gambar 3.1 Gambar Alur *Non-Equivalent Control Group Design*

Keterangan:

E : Kelas Eksperimen

K : Kelas Kontrol

O₁ : Prates kelas eksperimen

O₃ : Prates kelas kontrol

Amirush Shaffa Fauzia, 2018

PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN LANGSUNG BERBANTUAN MEDIA PERMAINAN

TRADISIONAL JAWA BARAT DALAM PEMBELAJARAN MENULIS TEKS DESKRIPSI KELAS RENDAH

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |

perpustakaan.upi.edu

- X :Perlakuan (*treatment*) dengan menerapkan metode pembelajaran langsung berbantuan media tayangan permainan tradisional Jawa Barat dalam pembelajaran menulis teks deskripsi pada kelas eksperimen.
- O₂ : Pascates kelas eksperimen
- O₄ : Pascates kelas kontrol

(Sugiyono, 2015, hlm. 79)

3.2. Populasi Dan Sampel

3.2.1 Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 2 SD Negeri 10 Lembang. Pemilihan kelas 2SD sebagai objek penelitian dikarenakan anak kelas 2 SD (yang notabene berumur 8 tahun) merupakan siswa yang berada pada rentang umur yang rentan terhadap pembelajaran bahasa, sehingga perlu dibekali dengan pemahaman mengenai kemampuan menulis agar nantinya dapat dimanfaatkan pada tingkat kelas yang lebih tinggi dan pendidikan selanjutnya. Dan juga karena dalam kurikulum KTSP, teks deskripsi berada pada pembelajaran untuk kelas 2 SD.

3.2.2 Sampel

Sampel dalam penelitian ini merupakan siswa yang menduduki kelas eksperimen dan kelas pembanding. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *simple random sampling*. Dikatakan *simple* (sederhana) karena pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan kelas 2 B sebagai kelas eksperimen dengan jumlah siswa 19 orang, dan kelas 2 A sebanyak 20 siswa sebagai kelas pembanding. Berdasarkan nilai rapor yang didapatkan oleh siswa, nilai yang didapat oleh siswa di kedua kelas tersebut tidak jauh berbeda sehingga dapat dijadikan sebagai sampel dalam penelitian ini.

Berikut merupakan tabel sampel kelas 2 B dan 2 A SD Negeri 10 Lembang tahun ajaran 2017/2018.

Tabel 3.1 Tabel Sampel

Kelas		Jenis Kelamin		Jumlah
Eksperimen	2 B	L	9	18
		P	9	
Pembanding	2 A	L	9	20
		P	11	

3.3 Teknik Pengumpulan Data

3.3.1 Perlakuan

Perlakuan yang dilakukan dalam penelitian ini yakni berupa penerapan metode pembelajaran langsung yang diterapkan di kelas eksperimen dan penerapan media videodi kelas pembanding. Pelaksanaan perlakuan di kelas eksperimen dan kelas pembanding sebanyak dua pertemuan. Adapun media yang digunakan pada penelitian ini adalah media permainan tradisional, baik untuk kelas eksperimen maupun kelas pembanding.

3.3.1.1. Tes

Pada penelitian ini tes dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menulis teks deskripsi. Tes tersebut dilakukan sebelum dan setelah siswa diberikan perlakuan.

3.3.1.2 Observasi

Observasi pada penelitian ini dilakukan untuk mengamati jalannya penelitian. Observasi dilakukan berdasarkan acuan yang telah ditentukan yakni berupa lembar observasi guru.

3.3.1.3 Wawancara

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan wawancara terkait pembelajaran menulis teks deskripsi di SD Negeri 10 Lembang, sebagai pendukung data penelitian. Wawancara dilakukan kepada guru kelas 2. Hal tersebut dilakukan untuk mendapatkan informasi terkait proses

Amirush Shaffa Fauzia, 2018

PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN LANGSUNG BERBANTUAN MEDIA PERMAINAN

TRADISIONAL JAWA BARAT DALAM PEMBELAJARAN MENULIS TEKS DESKRIPSI KELAS RENDAH

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |

perpustakaan.upi.edu

pembelajaran menulis teks deskripsi yang biasanya dilaksanakan oleh guru kelas 2 SD Negeri 10 Lembang.

3.4 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data penelitian agar lebih mudah dan hasilnya lebih maksimal. Adapun instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yakni sebagai berikut.

3.4.1 Instrumen Perlakuan

Instrumen perlakuan dalam penelitian ini berupa rancangan metode pembelajaran langsung dalam pembelajaran menulis teks deskripsi. Rancangan tersebut berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang digunakan sebagai acuan dalam proses pembelajaran.

Adapun rencana pembelajaran menulis teks deskripsi dengan metode pembelajaran langsung di kelas **eksperimen** adalah sebagai berikut.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) TEMATIK

Nama Sekolah : SD Negeri 10 Lembang
Kelas / Semester : 2 / 2
Tema : Lingkungan
Waktu : 4 minggu

Standar Kompetensi

B. Indonesia

Berbicara dan menulis

- Mengungkapkan secara lisan beberapa informasi dengan mendeskripsikan benda dan bercerita.
- Menulis karangan
- Menulis permulaan dengan mendeskripsikan benda di sekitar dan menyalin puisi anak.

Amirush Shaffa Fauzia, 2018

PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN LANGSUNG BERBANTUAN MEDIA PERMAINAN

TRADISIONAL JAWA BARAT DALAM PEMBELAJARAN MENULIS TEKS DESKRIPSI KELAS RENDAH

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |

perpustakaan.upi.edu

Kompetensi Dasar

B. Indonesia

- Mendeskripsikan tumbuhan atau binatang di sekitar sesuai ciri-cirinya dengan menggunakan kalimat yang mudah di pahami orang lain.
- Menceritakan kembali cerita anak yang didengarkan dengan menggunakan kata-kata sendiri
- Mendeskripsikan tumbuhan atau binatang di sekitar secara sederhana dengan bahasa tulis.
- Menyalin puisi anak dengan huruf tegak bersambung yang rapi.

Tujuan Pembelajaran**

B. Indonesia

- Siswa dapat menirukan gerak dan suara binatang.
- Siswa dapat menjelaskan ciri-ciri binatang secara rinci sehingga dapat mendeskripsikannya dengan teman.
- Siswa dapat menjawab pertanyaan sesuai dengan cerita.
- Siswa dapat menuliskan yang didiktekan guru.
- Siswa dapat melengkapi cerita tentang data keluarga.
- Siswa dapat menulis dengan baik dan benar serta penggunaan hurup kapital dan tanda baca dengan tepat.
- Siswa dapat membuat karangan sederhana dengan bantuan gambar yang tersedia.

Karakter siswa yang diharapkan

- Disiplin (*discipline*)
- Tekun (*diligence*)
- Tanggung jawab (*responsibility*)
- Ketelitian (*carefulness*)
- Kerja sama (*cooperation*)
- Toleransi (*tolerance*)
- Percaya diri (*confidence*)
- Keberanian (*bravery*)

Materi ajar (materi pokok)

- Mendeskripsikan permainan tradisional.
- Cara penulisan huruf kapital yang sesuai/benar.
- Membaca nyaring.

Amirush Shaffa Fauzia, 2018

PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN LANGSUNG BERBANTUAN MEDIA PERMAINAN

TRADISIONAL JAWA BARAT DALAM PEMBELAJARAN MENULIS TEKS DESKRIPSI KELAS RENDAH

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |

perpustakaan.upi.edu

- Menceritakan pengalaman.

Metode Pembelajaran

Metode Pembelajaran Langsung, praktik, latihan, pemberian tugas, tanya jawab.

Langkah-langkah

A. Kegiatan awal

Apresepsi/ Motivasi :

Merapikan siswa, berbaris dan berdoa, mengatur tempat duduk, mengecek kehadiran siswa.

B. Kegiatan inti

Pertemuan pertama (B. Indonesia 3 x 35')

Eksplorasi

Dalam kegiatan eksplorasi, guru:

- Dengan penjelasan guru diharapkan siswa dapat menjelaskan permainan tradisional Jawa Barat secara lisan.
- Menjelaskan teks deskripsi pada siswa.
- Menguatkan nasionalisme siswa.
- Mengungkapkan pengalaman diri sendiri dengan bercerita.

Pertemuan 1

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam serta menyapa siswa. 2. Guru mengecek kehadiran siswa. 3. Guru memberi motivasi pada siswa agar siap memulai pembelajaran hari ini. 4. Guru menanyakan mengenai materi teks deskripsi. 	15 menit

Amirush Shaffa Fauzia, 2018

PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN LANGSUNG BERBANTUAN MEDIA PERMAINAN

TRADISIONAL JAWA BARAT DALAM PEMBELAJARAN MENULIS TEKS DESKRIPSI KELAS RENDAH

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |

perpustakaan.upi.edu

	<p>5. Guru menjelaskan indikator dan tujuan pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran langsung.</p> <p>6. Guru menjelaskan secara singkat materi yang akan dipelajari.</p> <p>7. Guru menyampaikan langkah-langkah pembelajaran dalam metode pembelajaran langsung.</p>	
Kegiatan Inti	<p>8. Siswa bersama guru mengulas dan menyimpulkan pengertian, ejaan, dan struktur teks deskripsi.</p> <p>9. Siswa bertanya mengenai proses pembelajaran dalam metode pembelajaran langsung dan materi teks deskripsi.</p> <p>10. Siswa dibagi ke dalam 4 kelompok, masing-masingkelompok beranggotakan 5 orang.</p> <p>11. Siswa melihat tayangan video animasi tentang permainan tradisional.</p> <p>12. Setiap kelompok menentukan satu namapermainantradisional sebagai topik utama yang akan dibahas.</p> <p>13. Setiap kelompok berdiskusi mengenai satu permainan tradisional.</p> <p>14. Siswa melaksanakan proses pembelajaran langsung dengan bermain permainan tradisional sesuai dengan kelompoknya, bergiliran menggunakan alat permainan tradisional yakni</p>	80 Menit

	<p><i>gagarudaan, congklak, dan beklen.</i></p> <p>15. Setiap individu menuliskan rumusan teks deskripsi dari hasil pembelajaran langsung dari praktik yang telah didapatkan.</p>	
Penutup	<p>16. Guru mempersilakan siswa untuk bertanya mengenai proses pembelajaran.</p> <p>17. Bersama siswa, guru mengidentifikasi hambatan-hambatan yang dialami saat proses pembelajaran langsung.</p> <p>18. Bersama siswa, guru menyimpulkan pembelajaran.</p> <p>19. Guru menjelaskan pembelajaran pada pertemuan berikutnya.</p> <p>20. Guru menutup pembelajaran dengan salam.</p>	10 menit

Pertemuan 2

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam serta menyapa siswa. • Guru mengecek kehadiran siswa. • Guru menanyakan kembali materi yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya. 	10 menit
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa mempraktikkan pembelajaran langsung dengan bermain permainan tradisional. • Siswa mengemukakan pendapatnya mengenai permainan tradisional di depan 	85 menit

Amirush Shaffa Fauzia, 2018

PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN LANGSUNG BERBANTUAN MEDIA PERMAINAN TRADISIONAL JAWA BARAT DALAM PEMBELAJARAN MENULIS TEKS DESKRIPSI KELAS RENDAH
 Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
 perpustakaan.upi.edu

	kelas. <ul style="list-style-type: none"> Siswa secara individu menulis teks deskripsi dari data dan pengalaman praktik yang telah didapatkan saat proses pembelajaran langsung. 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> Guru mempersilakan siswa untuk bertanya mengenai kegiatan menulis teks deskripsi dengan metode pembelajaran langsung. Mengecek kemampuan siswa dan memberikan umpan balik. Bersama siswa, guru mengidentifikasi hambatan-hambatan yang dialami saat menulis teks deskripsi. Bersama siswa, guru menyimpulkan pembelajaran. Guru menutup pembelajaran dengan salam. 	10 menit

Alat dan sumber :

- Buku paket Bahasa Indonesia kelas 2 Sekolah Dasar
- *Infocus*
- Laptop
- *Speaker*
- Alat permainan tradisional bola beklen dan kuwuk congklak
- Lingkungan sekitar

Penilaian

Penilaian dilaksanakan selama proses dan sesudah pembelajaran

Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian		
	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen
B. Indonesia			B. Indonesia

Amirush Shaffa Fauzia, 2018

PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN LANGSUNG BERBANTUAN MEDIA PERMAINAN

TRADISIONAL JAWA BARAT DALAM PEMBELAJARAN MENULIS TEKS DESKRIPSI KELAS RENDAH

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |

perpustakaan.upi.edu

Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian		
	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen
<p>Menirukan gerak dan suara binatang tertentu.</p> <p>Menjelaskan ciri-ciri tumbuhan dan binatang secara rinci baik itu nama-nama ciri khasnya, suaranya, tempat hidupnya, dengan pilihan kata runtut.</p> <p>Mendeskripsikan ciri-ciri benda, tumbuhan oleh seorang teman dan teman lainnya menebaknya.</p> <p>Menjawab pertanyaan tentang isi cerita.</p> <p>Menceritakan kembali cerita yang didengar menggunakan kata-kata sendiri.</p> <p>Menuliskan kalimat yang didiktekan guru dengan kata yang berhubungan dengan tumbuhan dan binatang.</p> <p>Melengkapi cerita tentang data keluarga dengan kata yang tepat.</p> <p>Menulis nama orang tua, pekerjaan dan nama anggota keluarga dengan menggunakan huruf kapital dan tanda baca.</p> <p>Menyalin kalimat cetak menjadi tegak bersambung sebanyak 5 kalimat.</p> <p>Menulis karangan dengan melanjutkan sebuah cerita yang sudah disediakan.</p> <p>Menulis karangan sederhana tentang kesukaan / ketidak</p>	<p>tertulis, lisan, perbuatan</p>	<p>isian, essay, skala sikap</p>	<p>Bagaimana cara Menirukan gerak dan suara binatang tertentu.</p> <p>Jelaskan ciri-ciri tumbuhan dan binatang secara rinci baik itu nama-nama ciri khasnya, suaranya, tempat hidupnya, dengan pilihan kata runtut.</p> <p>Jelaskanlah ciri-ciri benda, tumbuhan oleh seorang teman dan teman lainnya menebaknya.</p> <p>Jelaskanlah pertanyaan tentang isi cerita.</p> <p>Ceritakan kembali cerita yang didengar menggunakan kata-kata sendiri.</p> <p>Tuliskan kalimat yang didiktekan guru dengan kata yang berhubungan dengan tumbuhan dan binatang.</p> <p>Jelaskanlah cerita tentang data keluarga dengan kata yang tepat.</p> <p>Tuliskanlah nama orang tua, pekerjaan dan nama anggota keluarga dengan menggunakan huruf kapital dan tanda baca.</p> <p>Salinkanlah kalimat cetak menjadi tegak bersambung sebanyak 5 kalimat.</p> <p>Tuliskanlah karangan dengan melanjutkan sebuah cerita yang sudah disediakan.</p>

Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian		
	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen
<p>sukaan dengan tulisan yang rapi dan kecepatan tertentu.</p> <p>Matematika</p> <p>Mengingat pakta perkalian sampai 50 dengan berbagai cara.</p> <p>Mengingat pakta pembagian sampai 50 dengan berbagai cara.</p> <p>Menghitung secara cepat perkalian dan pembagian bilangan sampai 50.mengelompokkan bilangan datar, menurut bentuknya.</p> <p>Menggunakan bangun datar menurut ukurannya.</p> <p>Menentukan unsure bangun datar yaitu titik sudut, garis, sisi.</p> <p>Menentukan unsure-unsur bangun datar yaitu sudut.</p> <p>Menggambar dan membuat bangun persegi, segitiga, segi empat, persegi panjang dengan menunjukkan sudut.</p> <p>IPA</p> <p>Mencari sumber panas, bunyi dan cahaya melalui alat rumah tangga.</p> <p>Mencari contoh alat rumah tangga yang menggunakan energi.</p> <p>Memberi contoh jenis energi yang sering digunakan sehari-</p>			<p>Tuliskanlah karangan sederhana tentang kesukaan / ketidak sukaan dengan tulisan yang rapi dan kecepatan tertentu.</p> <p>Matematika</p> <p>Jelaskanlah pakta perkalian sampai 50 dengan berbagai cara.</p> <p>Jelaskanlah pakta pembagian sampai 50 dengan berbagai cara.</p> <p>Hitungkanlah secara cepat perkalian dan pembagian bilangan sampai 50.mengelompokkan bilangan datar, menurut bentuknya.</p> <p>Hitungkanlah bangun datar menurut ukurannya.</p> <p>Tentukanlah unsure bangun datar yaitu titik sudut, garis, sisi.</p> <p>Tentukan unsure-unsur bangun datar yaitu sudut.</p> <p>Bagaimana cara Menggambar dan membuat bangun persegi, segitiga, segi empat, persegi panjang dengan menunjukkan sudut.</p> <p>IPA</p> <p>Sebutkanlah sumber panas, bunyi dan cahaya melalui alat rumah tangga.</p> <p>Sebutkanlah contoh alat rumah tangga yang menggunakan</p>

Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian		
	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen
<p>hari.</p> <p>Memberi alasan penggunaan jenis energi listrik.</p> <p>Menceritakan kedudukan matahari pagi, siang dan sore hari.</p> <p>Membedakan panas matahari pada pagi, siang dan sore hari.</p> <p>Menceritakan adanya hubungan antara kedudukan matahari dengan bayang-bayang yang terbentuk.</p> <p>Menjelaskan kegunaan panas dan cahaya matahari dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>IPS</p> <p>Mengungkapkan pengalaman diri sendiri dan keluarga.</p> <p>Memperagakan peran tentang diri sendiri.</p> <p>Menceritakan keadaan lingkungan alam dan buatan di sekitar rumah.</p> <p>Memberikan contoh cara memelihara dan menjaga lingkungan alam di sekitar kita.</p> <p>Menceritakan pengalaman membersihkan lingkungan di sekitar rumah.</p> <p>SBK</p> <p>Membuat karya gambar cetak</p>			<p>energi.</p> <p>Sebutkanlah contoh jenis energi yang sering digunakan sehari-hari.</p> <p>Jelaskanlah alasan penggunaan jenis energi listrik.</p> <p>Ceritakan kedudukan matahari pagi, siang dan sore hari.</p> <p>Bedakan panas matahari pada pagi, siang dan sore hari.</p> <p>Ceritakan adanya hubungan antara kedudukan matahari dengan bayang-bayang yang terbentuk.</p> <p>Jelaskan kegunaan panas dan cahaya matahari dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>IPS</p> <p>Ceritakan pengalaman diri sendiri dan keluarga.</p> <p>Peragakan peran tentang diri sendiri.</p> <p>Ceritakan keadaan lingkungan alam dan buatan di sekitar rumah.</p> <p>Sebutkanlah contoh cara memelihara dan menjaga lingkungan alam di sekitar kita.</p> <p>Ceritakan pengalaman membersihkan lingkungan di sekitar rumah.</p>

Amirush Shaffa Fauzia, 2018

PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN LANGSUNG BERBANTUAN MEDIA PERMAINAN

TRADISIONAL JAWA BARAT DALAM PEMBELAJARAN MENULIS TEKS DESKRIPSI KELAS RENDAH

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |

perpustakaan.upi.edu

Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian		
	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen
<p>ekpresi dengan berbagai motif imajinatif.</p> <p>Memnuat karya gambar cetak ekpresi dengan berbagai cetakan dari bahan alam.</p> <p>Memainkan alat musik ritmis dengan cara yang benar.</p> <p>Mengatur komposisi ukuran bahan dan alat pembuatan cat warna dan bahan alam.</p> <p>Mendemonstrasikan cara pembuatan cat warna dari bahan alam dan buatan.</p>			<p>SBK</p> <p>Jelaskanlah karya gambar cetak ekpresi dengan berbagai motif imajinatif.</p> <p>Jelaskanlah karya gambar cetak ekpresi dengan berbagai cetakan dari bahan alam.</p> <p>Jelaskanlah cara memainkan alat musik ritmis dengan cara yang benar.</p> <p>Jelaskanlah cara mengatur komposisi ukuran bahan dan alat pembuatan cat warna dan bahan alam.</p> <p>Jelaskanlah cara pembuatan cat warna dari bahan alam dan buatan.</p>

Kriteria Penilaian

1. Produk (hasil diskusi)

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Konsep	* semua benar	4
		* sebagian besar benar	3
		* sebagian kecil benar	2
		* semua salah	1

2. Performansi

No.	Aspek	Kriteria	Skor
-----	-------	----------	------

Amirush Shaffa Fauzia, 2018

PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN LANGSUNG BERBANTUAN MEDIA PERMAINAN

TRADISIONAL JAWA BARAT DALAM PEMBELAJARAN MENULIS TEKS DESKRIPSI KELAS RENDAH

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |

perpustakaan.upi.edu

1.	Kerjasama	* bekerjasama	4
		* kadang-kadang kerjasama	2
		* tidak bekerjasama	1
2.	Partisipasi	* aktif berpartisipasi	4
		* kadang-kadang aktif	2
		* tidak aktif	1

3. Lembar Penilaian

No	Nama Siswa	Performan		Produk	Jumlah Skor	Nilai
		Kerjasama	Partisipasi			
1.						
2.						
3.						
4.						
5.						
6.						
7.						
8.						
9.						

CATATAN :

Nilai = (Jumlah skor : jumlah skor maksimal) X 10.

Adapun rencana pembelajaran menulis teks deskripsi dengan media video di kelas **pemandang** adalah sebagai berikut.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Amirush Shaffa Fauzia, 2018

PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN LANGSUNG BERBANTUAN MEDIA PERMAINAN

TRADISIONAL JAWA BARAT DALAM PEMBELAJARAN MENULIS TEKS DESKRIPSI KELAS RENDAH

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |

perpustakaan.upi.edu

(RPP) TEMATIK

Nama Sekolah : SD Negeri 10 Lembang
Kelas / Semester : 2 / 2
Tema : Lingkungan
Waktu : 4 minggu

Standar Kompetensi**B. Indonesia**

Berbicara dan menulis

- Mengungkapkan secara lisan beberapa informasi dengan mendeskripsikan benda dan bercerita.
- Menulis karangan
- Menulis permulaan dengan mendeskripsikan benda di sekitar dan menyalin puisi anak.

Kompetensi Dasar**B. Indonesia**

- Mendeskripsikan tumbuhan atau binatang di sekitar sesuai ciri-cirinya dengan menggunakan kalimat yang mudah di pahami orang lain.
- Menceritakan kembali cerita anak yang didengarkan dengan menggunakan kata-kata sendiri
- Mendeskripsikan tumbuhan atau binatang di sekitar secara sederhana dengan bahasa tulis.
- Menyalin puisi anak dengan huruf tegak bersambung yang rapi.

Tujuan Pembelajaran****B. Indonesia**

- Siswa dapat menirukan gerak dan suara binatang.
- Siswa dapat menjelaskan ciri-ciri binatang secara rinci sehingga dapat mendeskripsikannya dengan teman.
- Siswa dapat menjawab pertanyaan sesuai dengan cerita.
- Siswa dapat menuliskan yang didiktekan guru.
- Siswa dapat melengkapi cerita tentang data keluarga.
- Siswa dapat menulis dengan baik dan benar serta penggunaan hurup kapital dan tanda baca dengan tepat.
- Siswa dapat membuat karangan sederhana dengan bantuan gambar yang tersedia.

Amirush Shaffa Fauzia, 2018

PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN LANGSUNG BERBANTUAN MEDIA PERMAINAN

TRADISIONAL JAWA BARAT DALAM PEMBELAJARAN MENULIS TEKS DESKRIPSI KELAS RENDAH

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |

perpustakaan.upi.edu

Karakter siswa yang diharapkan

- Disiplin (*discipline*)
- Tekun (*diligence*)
- Tanggung jawab (*responsibility*)
- Ketelitian (*carefulness*)
- Kerja sama (*cooperation*)
- Toleransi (*tolerance*)
- Percaya diri (*confidence*)
- Keberanian (*bravery*)

Materi ajar (materi pokok)

- Mendeskripsikan permainan tradisional.
- Cara penulisan huruf kapital yang sesuai/benar.
- Membaca nyaring.
- Menceritakan pengalaman.

Metode Pembelajaran

Metode Pembelajaran Langsung, praktik, latihan, pemberian tugas, tanya jawab.

Langkah-langkah

A. Kegiatan awal

Apresepsi/ Motivasi:

Merapikan siswa, berbaris dan berdoa, mengatur tempat duduk, mengecek kehadiran siswa.

B. Kegiatan inti

Pertemuan pertama (B. Indonesia 3 x 35')

Eksplorasi

Dalam kegiatan eksplorasi, guru:

- Dengan penjelasan guru diharapkan siswa dapat menjelaskan permainan tradisional Jawa Barat secara lisan.
- Menjelaskan teks deskripsi pada siswa.
- Menguatkan nasionalisme siswa.
- Mengungkapkan pengalaman diri sendiri dengan bercerita.

Amirush Shaffa Fauzia, 2018

PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN LANGSUNG BERBANTUAN MEDIA PERMAINAN TRADISIONAL JAWA BARAT DALAM PEMBELAJARAN MENULIS TEKS DESKRIPSI KELAS RENDAH

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

Pertemuan 1

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam serta menyapa siswa. 2. Guru mengecek kehadiran siswa. 3. Guru menanyakan mengenai materi teks deskripsi. 4. Guru menjelaskan indikator dan tujuan pembelajaran. 5. Guru menjelaskan secara singkat materi yang akan dipelajari. 6. Guru menyampaikan langkah-langkah pembelajaran. 	10 menit
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 7. Siswa bersama guru mengulas dan menyimpulkan pengertian, struktur dan kaidah teks deskripsi. 8. Siswa bertanya mengenai proses pembelajaran. 9. Siswa melihat tayangan video animasi tentang permainan tradisional. 10. Siswa dibagi kelompok beranggotakan 5 orang sejumlah 4 kelompok. 11. Setiap kelompok menentukan satu nama permainan tradisional sebagai topik utama yang akan dibahas. 12. Setiap kelompok berdiskusi mengenai satu permainan tradisional. 13. Setiap individu menuliskan rumusan teks deskripsi dari hasil pembelajaran langsung dari data yang telah didapatkan. 	85 Menit

Amirush Shaffa Fauzia, 2018

PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN LANGSUNG BERBANTUAN MEDIA PERMAINAN

TRADISIONAL JAWA BARAT DALAM PEMBELAJARAN MENULIS TEKS DESKRIPSI KELAS RENDAH

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |

perpustakaan.upi.edu

Penutup	<p>14. Guru mempersilakan siswa untuk bertanya mengenai proses pembelajaran.</p> <p>15. Bersama siswa, guru mengidentifikasi hambatan-hambatan yang dialami saat proses pembelajaran.</p> <p>16. Bersama siswa, guru menyimpulkan pembelajaran.</p> <p>17. Guru menjelaskan pembelajaran pada pertemuan berikutnya.</p> <p>18. Guru menutup pembelajaran dengan salam.</p>	10 menit
---------	--	----------

Pertemuan 2

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<p>1. Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam serta menyapa siswa.</p> <p>2. Guru mengecek kehadiran siswa.</p> <p>3. Guru menanyakan kembali materi yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya.</p>	10 menit
Kegiatan Inti	<p>1. Siswa mengemukakan pendapatnya mengenai permainan tradisional di depan kelas.</p> <p>2. Siswa secara individu menulis teks deskripsi dari data dan pengalaman praktik yang telah didapatkan saat proses pembelajaran langsung.</p>	85 menit
Penutup	<p>3. Guru mempersilakan siswa untuk bertanya mengenai kegiatan menulis teks deskripsi.</p> <p>4. Bersama siswa, guru mengidentifikasi</p>	10 menit

Amirush Shaffa Fauzia, 2018

PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN LANGSUNG BERBANTUAN MEDIA PERMAINAN

TRADISIONAL JAWA BARAT DALAM PEMBELAJARAN MENULIS TEKS DESKRIPSI KELAS RENDAH

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |

perpustakaan.upi.edu

	<p>hambatan-hambatan yang dialami saat menulis teks deskripsi.</p> <p>5. Bersama siswa, guru menyimpulkan pembelajaran.</p> <p>6. Guru menutup pembelajaran dengan salam.</p>	
--	---	--

3. 4. 2 Instrumen Tes

Instrumen tes yang digunakan dalam penelitian ini yakni lembar soal tes tulis dengan bentuk tes uraian yang diberikan pada saat prates dan pascates. Tes tersebut dilakukan untuk mengukur kemampuan siswa dalam menulis teks deskripsi.

Instrumen tes digunakan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan siswa dalam menulis teks deskripsi. Materi tes yang diberikan kepada siswa mengacu kepada materi pelajaran yang digunakan sebagai materi dalam penelitian yaitu kemampuan menulis deskripsi. 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.

3. 4. 2. 1 Soal

Adapun soal yang digunakan dalam tes menulis teks deskripsi pada prates dan pascates adalah sebagai berikut.

Tabel 3.2
Tabel Instrumen Tes

<ol style="list-style-type: none"> 1. Apa yang dimaksud dengan karangan deskripsi? 2. Apa kegunaan karangan deskripsi? 3. Apakah dalam kegiatan sehari-hari dapat digunakan untuk menulis karangan deskripsi? 4. Apakah kamu dapat membuat karangan deskripsi? 5. Tulislah karangan deskripsi dengan tema bebas!

3.4.2.2 Kriteria Penilaian

Hasil kerja siswa tersebut akan dinilai berdasarkan aspek penilaian tes keterampilan menulis teks deskripsi dengan format sebagai berikut.

Tabel 3.3
Pedoman Kriteria Aspek Penilaian Menulis Teks Deskripsi

No	Aspek	Skor	Kriteria dan Skor
1	Isi	4 Teks memuat keempat aspek	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menguasai topik tulisan. 2. Terdapat pengembangan ide. 3. Relevan dengan topik yang dibahas. 4. Menjabarkan atau menggambarkan suatu objek seperti benda, tempat atau suasana tertentu.
		3 Teks hanya memuat tiga aspek (misal: isi tidak relevan dengan topik tulisan)	
		2 Teks hanya memuat dua aspek	
		1 Teks hanya memuat satu	

Amirush Shaffa Fauzia, 2018

PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN LANGSUNG BERBANTUAN MEDIA PERMAINAN

TRADISIONAL JAWA BARAT DALAM PEMBELAJARAN MENULIS TEKS DESKRIPSI KELAS RENDAH

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |

perpustakaan.upi.edu

		aspek (misal: isi tidak relevan atau isi tidak dikembangkan).	
2	Struktur	4 Teks memuat ketiga struktur dan berurutan	Sifat dan semua perincian wujud dapat ditemukan pada objek dan paragraf. Pendeskripsian sesuai dengan rincian. Struktur disusun dengan memuat: Identifikasi , pada bagian ini berisikan penentuan dari identitas seseorang, benda, atau objek lainnya. Bagian Deskripsi dan kesan , berisikan gambaran atau pemaparan tentang suatu objek atau topik yang ada dalam paragraf tersebut serta kesan yang dirasakan oleh penulis terhadap objek yang dituliskannya.
3 Teks memuat ketiga struktur tapi tidak berurutan			
2 Teks hanya memuat dua struktur (misal: teks tidak memuat penegasan ulang tesis)			
1 Teks hanya memuat satu struktur (misal: teks tidak memuat klasifikasi atau deskripsi)			
3	Kebahasaan	4 Teks memuat keempat aspek	1.Keterpaduan makna dan bentuk antar kata, kalimat, dan paragraf utuh. 2. Penggunaan bahasa yang lazim dan umum, dimengerti oleh pembaca. 3. Banyak ditemukan kata-kata atau frasa yang bermakna kata sifat atau keadaan. 4. Melibatkan panca indera (penglihatan,
3 Teks hanya memuat tiga aspek (misal: kalimat tidak disusun secara			

Amirush Shaffa Fauzia, 2018

PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN LANGSUNG BERBANTUAN MEDIA PERMAINAN

TRADISIONAL JAWA BARAT DALAM PEMBELAJARAN MENULIS TEKS DESKRIPSI KELAS RENDAH

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |

perpustakaan.upi.edu

		efektif)	pendengaran, pengecapan, penciuman dan perabaan).
		2 Teks hanya memuat dua aspek	
		1 Teks hanya memuat satu aspek (misal: penataan paragraf tidak tepat, pemilihan kosakata tidak tepat, kalimat tidak tersusun secara efektif)	
4	Ejaan	4 Teks memuat ketiga aspek	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menguasai aturan penulisan 2. Terdapat konjungsi, tidak rumpang, tanda baca sesuai. 3. Memaparkan ciri-ciri fisik dan sifat objek tertentu seperti ukuran, bentuk, warna dan kepribadian secara jelas dan terperinci.
		3 Teks hanya memuat dua aspek (misal: kalimat tidak disusun secara efektif)	
		2 Teks hanya memuat satu aspek, akan tetapi masih relevan	
		1 Teks hanya memuat satu aspek	

(Sumber tabel: Diadaptasi dari Kemendikbud, 2016, hlm 39-40 dan Burhan Nurgiyantoro (2001, hlm. 298))

Keterangan:

Amirush Shaffa Fauzia, 2018

PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN LANGSUNG BERBANTUAN MEDIA PERMAINAN

TRADISIONAL JAWA BARAT DALAM PEMBELAJARAN MENULIS TEKS DESKRIPSI KELAS RENDAH

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |

perpustakaan.upi.edu

Nilai: $\frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$

Adapun format penilaian yang akan digunakan dalam penelitian ini yakni sebagai berikut.

Tabel 3.4
Format Penilaian Menulis Teks Deskripsi

No.	Nama	Isi	Struktur	Kebahasaan	Ejaan	Skor
1.						
2.						
3.						
Dst.						

Setelah teks deskripsi dihitung perolehan skor, kemudian skor tersebut dikelompokkan berdasarkan kategori nilai. Peneliti menggunakan kategori penilaian berdasarkan skala penilaian berikut;

Tabel 3.5
Kategori Penilaian Akhir

Tingkat Penguasaan	Kategori Nilai	Kategori
85-100	A	Sangat Baik
75-84	B	Baik
60-74	C	Cukup
40-59	D	Kurang

(Nurgiyantoro, 2001, hlm. 299)

3.5 Instrumen Observasi

Instrumen observasi dalam penelitian ini mencakup lembar aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran berlangsung. Lembar aktivitas guru digunakan untuk mengetahui kesesuaian antara rencana pelaksanaan pembelajaran terkait penelitian dengan praktiknya di lapangan. Berikut merupakan lembar observasi yang digunakan dalam penelitian ini.

Tabel 3.6
Tabel Instrumen Observasi Guru

No.	Aspek yang Diamati	Hasil Pengamatan	
		Ya	Tidak
1.	<p>Kemampuan membuka pelajaran</p> <p>a. Guru menarik perhatian siswa.</p> <p>b. Guru memotivasi siswa terkait materi pelajaran yang akan diajarkan.</p> <p>c. Guru memberi acuan materi ajar yang akan diajarkan.</p> <p>d. Guru mengadakan apersepsi.</p>		
2.	<p>Mengarahkan siswa untuk menerapkan metode pembelajaran langsung dalam pembelajaran menulis teks deskripsi</p> <p>a. Siswa diarahkan untuk membentuk kelompok</p> <p>b. Siswa diarahkan untuk memfokuskan tema</p> <p>c. Siswa dibimbing untuk memperhatikan tayangan</p> <p>d. Siswa dibimbing untuk melakukan praktik permainan tradisional Jawa Barat</p> <p>e. Siswa dibimbing untuk membuat laporan</p> <p>f. Siswa diarahkan untuk mempresentasikan hasil laporan</p> <p>g. Siswa diarahkan untuk menulis teks deskripsi dari data yang telah didapatkan saat menonton dan praktik.</p>		
3.	<p>Proses Pembelajaran</p> <p>a. Guru menyampaikan materi tentang teks deskripsi dan langkah-langkah penulisannya.</p> <p>b. Tiap kelompok dibagikan media.</p>		

Amirush Shaffa Fauzia, 2018

PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN LANGSUNG BERBANTUAN MEDIA PERMAINAN

TRADISIONAL JAWA BARAT DALAM PEMBELAJARAN MENULIS TEKS DESKRIPSI KELAS RENDAH

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |

perpustakaan.upi.edu

	c. Aktivitas kelompok dimonitor oleh guru d. Siswa dibimbing dalam menulis teks deskripsi		
4.	Penggunaan metode pembelajaran a. Metode yang digunakan dapat menggugah antusiasme siswa dalam pembelajaran. b. Metode yang digunakan dapat membangkitkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa dalam menulis topik. c. Metode yang digunakan dapat membantu kelancaran proses pembelajaran dengan metode pembelajaran langsung.		
5.	Kemampuan menutup pembelajaran a. Guru mengulas secara singkat materi yang baru dibahas. b. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya atau berkomentar. c. Guru memandu siswa melaksanakan refleksi pembelajaran. d. Guru menginformasikan materi ajar berikutnya.		

3.6 Instrumen Wawancara

Instrumen wawancara digunakan sebagai petunjuk atau pegangan untuk melakukan wawancara. Dalam penelitian ini, wawancara dilakukan kepada guru sebagai pendahuluan yang bertujuan untuk mengetahui profil pembelajaran menulis teks deskripsi. Selain itu, informasi yang didapat akan membantu peneliti dalam proses penelitiannya.

Berikut merupakan instrumen wawancara yang digunakan dalam penelitian ini.

Amirush Shaffa Fauzia, 2018

PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN LANGSUNG BERBANTUAN MEDIA PERMAINAN TRADISIONAL JAWA BARAT DALAM PEMBELAJARAN MENULIS TEKS DESKRIPSI KELAS RENDAH
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu

Tabel 3.7
Tabel Instrumen Pedoman Wawancara

<p>a. Apa yang menjadi kendala siswa dalam pembelajaran menulis khususnya menulis teks deskripsi?</p> <p>b. Bagaimana cara Ibu mengajarkan menulis teks deskripsi kepada siswa?</p> <p>c. Metode apa yang Ibu gunakan dalam mengajarkan menulis teks deskripsi?</p> <p>d. Apakah Ibu pernah memakai media permainan tradisional Jawa Barat ketika pembelajaran berlangsung?</p> <p>e. Apakah Ibu mengetahui metode pembelajaran langsung?</p> <p>f. Jika tahu, kapan dan dari mana Ibu mengetahuinya?</p> <p>g. Apakah Ibu pernah menerapkan metode pembelajaran langsung?</p> <p>h. Bagaimana kesan Ibu terhadap penerapan metode pembelajaran langsung?</p> <p>i. Bagaimana kesan ibu terhadap manfaat permainan tradisional untuk pembelajaran?</p>
--

3.7 Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan beberapa tahapan yakni sebagai berikut.

3.7.1 Pelaksanaan Prates

Pelaksanaan prates adalah tes awal yang diberikan pada siswa yang menjadi subjek penelitian. Prates diberikan kepada siswa di kelas eksperimen dan kelas pembandingan. Tujuan dilakukannya prates adalah untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum mendapatkan perlakuan. Karena pada pelaksanaan prates, siswa tidak mendapatkan perlakuan apapun. Jenis soal yang diberikan yakni soal isian.

3.7.2 Perlakuan

Pelaksanaan perlakuan dilakukan di kelas eksperimen dan kelas pembandingan. Namun ada perbedaan dalam proses perlakuannya antara kelas

Amirush Shaffa Fauzia, 2018

PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN LANGSUNG BERBANTUAN MEDIA PERMAINAN

TRADISIONAL JAWA BARAT DALAM PEMBELAJARAN MENULIS TEKS DESKRIPSI KELAS RENDAH

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |

perpustakaan.upi.edu

eksperimen dan kelas pembandingan. Perlakuan yang diberikan di kelas eksperimen yakni penerapan metode pembelajaran langsung, sedangkan perlakuan yang diberikan di kelas pembandingan yakni penerapan metode *audiovisual*. Adapun jumlah perlakuan yang diberikan di kelas eksperimen dan pembandingan adalah sebanyak 2 pertemuan.

3.7.3 Pelaksanaan Pascates

Pelaksanaan pascates dilakukan setelah semua perlakuan dilaksanakan. Pascates dilakukan untuk mengetahui kemampuan menulis siswa setelah mendapatkan perlakuan. Sehingga akan terlihat apakah siswa mengalami peningkatan atau tidak setelah mendapatkan perlakuan. Soal yang diberikan pada siswa merupakan soal yang sama saat prates hanya berbeda tema penulisan teks deskripsi.

3.8 Teknik Pengolahan Data

Pengolahan data dilakukan setelah semua data terkumpul. Data tersebut merupakan hasil menulis teks deskripsi sebelum dan sesudah mendapatkan perlakuan. Pengolahan data dilakukan agar mendapatkan data yang lebih spesifik, sehingga data yang dianalisis bukan lagi berupa data yang masih mentah. Data yang diperoleh akan dianalisis dan digunakan untuk menjawab pertanyaan yang ada pada rumusan masalah.

Adapun proses pengolahan data yang dilakukan sebagai berikut.

3.8.1 Uji Prasyarat

3.8.1.1 Menentukan Hasil Prates dan Pascates

Hasil prates dan pascates menulis teks deskripsi di kelas eksperimen dan kelas pembandingan akan dinilai oleh tiga penimbang dengan menggunakan format penilaian yang telah dibuat. Adapun langkah-langkah yang dilakukan pada pengolahan data penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Memeriksa dan menganalisis hasil prates dan pascates.
- 2) Hasil prates dan pascates dari tiga penimbang dirata-ratakan.

$$\text{Nilai akhir} = \frac{p_1 + p_2 + p_3}{3}$$

3.8.1.2 Uji Reabilitas Antarpemimbang

Uji realibitas antarpemimbang digunakan untuk mengetahui tingkat realibitas penilaian antarpenguji. Hal ini dilakukan dengan tujuan agar tidak terjadi unsur subjektivitas. Uji realibitas dapat dilakukan menggunakan *software SPSS 20*, berikut langkah-langkahnya.

- 1) Masukkan data nilai ke dalam kolom yang terdapat pada lembar kerja SPSS.
- 2) Pilih *analyze >> scale >> explore*
- 3) Pilih *plots* lalu centang *normally plots with test*
- 4) Pilih *continue* lalu oke.

3.8.1.3 Uji Normalitas

Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui data yang telah dikumpulkan berdistribusi normal atau tidak. Data yang berdistribusi normal merupakan data yang dapat diolah dengan menggunakan statistik parametrik.

Uji normalitas menggunakan bantuan aplikasi SPSS, berikut langkah-langkahnya.

- 1) Memasukkan data di halaman data *view*, dengan ini klik tab data *view*.
- 2) Selanjutnya melakukan analisis data, pada menu bar klik *analyze >> descriptive statistics >> explore*.
- 3) Selanjutnya terbuka kotak dialog *explore*. Pindahkan variabel nilai akhir kolom *dependent list* dengan cara klik variabel nilai akhir kemudian klik tombol tanda penunjuk pada *dependent list*. Selanjutnya pindahkan variabel deskripsi ke kolom *factor list* dengan cara klik variabel deskripsi kemudian klik tombol tanda penunjuk pada *factor list*.
- 4) Klik tombol *plots*. Pada kotak dialog *explore: plots*, beri tanda centang pada *normality plots with test* selanjutnya klik tombol *continue*.
- 5) Selanjutnya klik tombol OK, maka hasil *output test of normality* akan keluar.

3.8.1.4 Uji Homogenitas

Amirush Shaffa Fauzia, 2018

PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN LANGSUNG BERBANTUAN MEDIA PERMAINAN

TRADISIONAL JAWA BARAT DALAM PEMBELAJARAN MENULIS TEKS DESKRIPSI KELAS RENDAH

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |

perpustakaan.upi.edu

Uji homogenitas nilai *pretest* dan *posttest* data dua kelompok dilakukan dengan menggunakan *software* SPSS. Uji homogenitas dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah varians populasi homogen (sama) atau heterogen (tidak sama). Berikut adalah langkah-langkah penggunaannya.

- 1) Pada halaman SPSS yang terbuka, klik *variable view*.
- 2) Memasukkan data di halaman data view, dengan ini klik data view.
- 3) Selanjutnya melakukan analisis data, pada menu bar klik *analyze >> compare means >> one sample t test*.
- 4) Terbuka kotak dialog *one sample t test*. Pindahkan variable nilai akhir ke kolom tes variable dengan cara klik nilai prates pascatest kemudian klik tombol tanda penunjuk..
- 5) Jika sudah klik tombol OK, maka hasil output akan keluar

Pedoman dalam pengambilan keputusan adalah:

H_1 : Nilai Sig. atau signifikansi $< 0,05$, artinya data berasal dari populasi yang mempunyai varians tidak serupa (heterogen)

H_0 : Nilai Sig. atau signifikansi $> 0,05$, artinya data berasal dari populasi yang mempunyai varian serupa (homogen).

3.8.1.5 Uji Hasil

3.8.1.5.1 Uji Hipotesis

Uji hipotesis peneliti menggunakan hasil pengolahan data dengan menggunakan bantuan *software* SPSS untuk menguji signifikansi perbedaan dua variabel. Taraf signifikansi (α) sebesar 0,05. Kriteria pengujiannya yaitu jika nilai signifikansi (*2-tailed*) $> (\alpha) = 0,05$ maka H_0 diterima atau jika nilai signifikansi (*2-tailed*) $< 0,05$ maka H_0 ditolak. Berikut langkah penggunaan *software* SPSS.

- 1) Pada halaman SPSS yang terbuka, klik *variable view*.
- 2) Memasukkan data di halaman data view, dengan ini klik data view; selanjutnya melakukan analisis data, pada menu bar klik *analyze >> descriptive statistics >> crosstabs*.

Amirush Shaffa Fauzia, 2018

PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN LANGSUNG BERBANTUAN MEDIA PERMAINAN

TRADISIONAL JAWA BARAT DALAM PEMBELAJARAN MENULIS TEKS DESKRIPSI KELAS RENDAH

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |

perpustakaan.upi.edu

- 3) Selanjutnya terbuka kotak dialog *crostabbs*. Pindahkan variable nilai prates pascatest ke kolom *rows* dan variable cerpen ke kotak *coloms*.
- 4) Klik tombol *statistics*. Untuk melakukan uji *pearson chi square*, beri tanda centang pada *chi-square*. Kemudian klik *continue*.
- 5) Jika sudah klik tombol OK, maka hasil *output* akan keluar.
- 6) Menganalisis dengan menentukan hipotesis nol (H_0) dan hipotesis alternatif (H_a). Mengambil keputusan jika $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ maka H_0 diterima sedangkan $\chi^2_{hitung} > \chi^2_{tabel}$ maka H_0 ditolak. Peneliti membuat keputusan berdasarkan signifikansi jika nilai signifikansi $> 0,05$ jadi H_0 ditolak sedangkan jika nilai signifikansi $< 0,05$ jadi H_0 diterima.