

BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Pada rancangan penelitian terdapat dua variabel. Dua variabel tersebut terbagi menjadi variabel terikat (variabel *dependen*) dan variabel bebas (variabel *independen*). Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi variabel terikat. Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas. Variabel terikat pada dalam penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran kontekstual berbantuan komik *Bingkai Titik* karya Gabriel Pt Dedi, sedangkan variabel bebas adalah dalam pembelajaran menulis cerita fantasi di SMP kelas VII.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Desain*. Pada desain penelitian ini siswa akan dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang masing-masing akan diberi perlakuan. Berikut ini adalah rancangan desain penelitian.

Tabel 3.1
Nonequivalent Group Design

O ₁	X	O ₂
O ₃		O ₄

(Sugiyono, 2013, hlm. 170)

Keterangan:

- O₁ : Pretest pada kelompok eksperimen
- O₂ : Posttest pada kelompok eksperimen
- O₃ : Pretest pada kelompok kontrol
- O₄ : Posttest pada kelompok kontrol
- X : Perlakuan pada kelompok eksperimen berupa pembelajaran dengan model pembelajaran kontekstual berbantuan komik *Bingkai Titik* karya Gabriel Pt Dedi

Berdasarkan desain penelitian, pembagian untuk kelompok ditentukan oleh peneliti. Pembagian kelompok terdiri dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kegiatan selanjutnya adalah melaksanakan *pretest* (tes awal) untuk kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hal tersebut dilakukan untuk mengetahui kemampuan dasar siswa dalam pembelajaran menulis cerita fantasi. Data *pretest* yang telah diperoleh kemudian dianalisis untuk menentukan nilai yang diperoleh dari kemampuan awal siswa. Setelah mendapatkan data *pretest* dari masing-masing kelompok kemudian dilanjutkan dengan pemberian perlakuan. Pemberian perlakuan terhadap kelas eksperimen berupa model pembelajaran kontekstual berbantuan media komik *Bingkai Titik* dalam pembelajaran menulis cerita fantasi, sedangkan untuk kelas kontrol dilakukan pembelajaran terlangsung. Setelah diberikan perlakuan, langkah selanjutnya adalah melaksanakan *posttest* (tes akhir) untuk masing-masing kelompok. Hal ini dilakukan untuk mengukur nilai akhir dari tiap kelompok.

B. Partisipan

Partisipan dalam penelitian ini adalah observer yang akan membantu peneliti untuk melakukan pengamatan terhadap uji coba model pembelajaran serta penggunaan media. Tim observer berjumlah dua orang dan merupakan rekan sesama mahasiswa jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi merupakan unsur yang penting dalam melakukan suatu penelitian. Hal tersebut karena dalam melakukan suatu penelitian memerlukan objek dan subjek untuk diteliti. Berdasarkan pemaparan di atas, populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII di SMPN 1 Lembang yang berjumlah 10 kelas. Berikut ini adalah data sebaran kelas VII SMP Negeri 1 Lembang tahun ajaran 2019/2020.

Tabel 3.2
Populasi Penelitian

Populasi	Jumlah		Jumlah Keseluruhan
	Laki-laki	Perempuan	
Siswa kelas VII-A	14	16	30
Siswa kelas VII-B	16	15	31
Siswa kelas VII-C	20	17	37
Siswa kelas VII-D	20	21	41
Siswa kelas VII-E	22	18	40
Siswa kelas VII-F	22	18	40
Siswa kelas VII-G	21	18	39
Siswa kelas VII-H	22	17	39
Siswa kelas VII-I	22	18	40
Siswa kelas VII-J	19	20	39

2. Sampel

Dari keseluruhan populasi, sampel yang akan digunakan dalam penelitian ini sebanyak dua kelas. Dari dua kelas tersebut akan dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen akan diberi perlakuan dengan model pembelajaran kontekstual berbantuan komik *Bingkai Titik* karya Gabriel Pt Dedi, sedangkan kelompok kontrol akan diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran terlangsung. Berikut ini adalah data sampel yang akan mewakili keseluruhan populasi

Tabel 3.3
Sampel Penelitian

Sampel	Jumlah		Jumlah Keseluruhan	Keterangan
	Laki-laki	Perempuan		
Kelas VII-G	21	18	39	Kelas Kontrol
Kelas VII-D	20	21	41	Kelas Eksperimen

Penelitian ini berlangsung pada saat pandemi *COVID-19*, sehingga pembelajaran dilaksanakan dengan menerapkan sistem pembelajaran jarak jauh (daring) dan menggunakan media *Google Meet* dan *WhatsApp*. Dalam pembelajaran secara daring, sampel yang telah ditentukan oleh peneliti tidak dapat terkumpul sesuai dengan jumlah yang seharusnya, karena keterbatasan media *handphone* yang dimiliki oleh siswa. Hal tersebut mengakibatkan jumlah sampel tiap kelas menjadi 37 sampel untuk kelas eksperimen dan 32 sampel untuk kelas kontrol.

D. Instrumen Penelitian

Dalam sebuah penelitian, diperlukan alat ukur yang digunakan untuk mengumpulkan data. Alat ukur yang digunakan dalam mengumpulkan data disebut dengan instrument. Penggunaan instrument dalam sebuah penelitian dapat dikatakan sangat penting. Hal tersebut karena dengan adanya instrumen, maka seseorang dapat dengan mudah dalam memperoleh data-data dari penelitiannya.

Instrumen penelitian yang akan digunakan dalam penelitian tentang *Model Pembelajaran Kontekstual Berbantuan Media Komik Bingkai Titik karya Gabriel Pt Dedi dalam Pembelajaran Menulis Cerita Fantasi* adalah rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), tes tertulis, dan lembar observasi. Di bawah ini adalah instrumen-instrumen yang digunakan dalam penelitian ini.

1. Instrumen Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

RENCANA PELAKSAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah : SMP Negeri 1 Lembang

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas/Semester : VII (Tujuh)/Ganjil

Tahun Pelajaran : 2019/2020

Alokasi Waktu : 2 x 45 menit

A. Tujuan Pembelajaran

Melalui kegiatan pembelajaran dengan model pembelajaran Kontekstual, siswa dapat menelaah struktur cerita fantasi berupa orientasi, komplikasi, dan resolusi serta kebahasaan dalam cerita fantasi, dan menyajikan cerita fantasi melalui proses rasa ingin tahu, tanggung jawab, dan komunikatif selama proses pembelajaran.

B. Kegiatan Pembelajaran

1. Kegiatan pendahuluan (10 menit)

Siswa merespon salam dan berdoa sebelum memulai pembelajaran. Guru memeriksa kehadiran siswa. Kemudian, siswa menanggapi pertanyaan dari guru mengenai pembelajaran sebelumnya serta menyimak guru, tujuan pembelajaran, cakupan materi, dan langkah pembelajaran.

2. Kegiatan Inti

Pertemuan 1

Sintaks/Model Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
<i>Konstruktivisme</i>	<u>Kegiatan Literasi</u> Siswa mengamati contoh teks cerita fantasi berjudul <i>Ruang Dimensi Alpha</i> di dalam buku paket siswa halaman 54-55.
<i>Menemukan</i>	<u>Berpikir Kritis</u> Siswa mencari berbagai referensi perihal materi yang akan dipelajarinya.
<i>Bertanya</i>	<u>Kerja Sama</u> Siswa dan guru melakukan tanya jawab mengenai struktur teks dan kebahasaan dalam cerita fantasi serta cara menyusun cerita fantasi.
<i>Masyarakat Belajar</i>	<u>Kerja Sama & Kreativitas</u> Siswa berdiskusi bersama di fitur <i>chat</i> mengenai unsur

	cerita fantasi dalam teks yang berjudul <i>Ruang Dimensi Alpha</i> .
<i>Pemodelan</i>	<u>Kegiatan Literasi</u> Siswa mengamati tayangan video yang membahas struktur dan kebahasaan cerita fantasi.
<i>Refleksi</i>	<u>Berpikir Kritis</u> Siswa melakukan pengulangan kembali terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan.
<i>Penilaian Autentik</i>	Siswa dinilai oleh guru secara objektif berdasarkan kemampuannya.

Pertemuan 2

Sintaks/Model Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
<i>Konstruktivisme</i>	<u>Kegiatan Literasi</u> Siswa mengamati tampilan gambar sampul buku <i>Dilan</i> dan <i>Harry Potter</i> .
<i>Menemukan</i>	<u>Berpikir Kritis</u> Siswa menemukan perbedaan dari gambar yang ditampilkan.
<i>Bertanya</i>	<u>Kerja Sama</u> Siswa dan guru melakukan tanya jawab mengenai struktur teks dan kebahasaan dalam cerita fantasi serta cara menyusun cerita fantasi.
<i>Masyarakat Belajar</i>	<u>Kerja Sama & Kreativitas</u> Siswa berdiskusi bersama di fitur <i>chat</i> mengenai ide cerita fantasi.
<i>Pemodelan</i>	<u>Komunikasi</u> Siswa mengamati media komik berjudul <i>Bingkai Titik</i>

	karya Gabriel Pt Dedi. Setelah itu siswa menceritakan kembali isi dari cerita komik.
<i>Refleksi</i>	<u>Berpikir Kritis</u> Siswa melakukan pengulasan kembali terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan
<i>Penilaian Autentik</i>	Siswa dinilai oleh guru secara objektif berdasarkan kemampuannya.

3. Kegiatan Penutup (10 menit)

Siswa memberikan simpulan. Guru memberikan evaluasi terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan dan menyampaikan informasi mengenai materi pembelajaran selanjutnya. Guru dan peserta didik menutup kegiatan pembelajaran dengan berdoa bersama. Guru memberikan salam.

C. Penilaian

1. Sikap: Pengamatan saat pembelajaran
2. Pengetahuan: Tes lisan
3. Keterampilan: Penilaian produk (Tes tulis)

2. Instrumen Tes

Di bawah ini adalah instrumen penelitian untuk tes tertulis yang akan digunakan dalam penelitian tentang *Pembelajaran Kontekstual Berbantuan Media Komik Bingkai Titik karya Gabriel Pt Dedi dalam Pembelajaran Menulis Cerita Fantasi*.

Tabel 3.4
Kriteria Penilaian

Aspek	Bobot	Kriteria Skor			
		25	20	15	10
Kelengkapan aspek formal teks cerita	1	Memuat 1. Judul 2. Nama	Hanya memuat tiga subaspek	Hanya memuat dua	Hanya memuat satu

fantasi		<p>pengarang</p> <p>3. Dialog</p> <p>4. Narasi</p>		subaspek	subaspek
Kelengkapan unsur intrinsik cerita fantasi	1	<p>Memuat</p> <p>1. Fakta cerita</p> <p>a. Plot</p> <p>b. Tokoh (memiliki kesaktian)</p> <p>c. Latar (lintas ruang dan waktu)</p> <p>2. Saran cerita</p> <p>a. sudut pandang penceritaan</p> <p>b. gaya bahasa</p> <p>3. Pengembangan tema yang relevan dengan judul</p>	<p>Memuat ketiga subaspek, namun tidak lengkap (misalnya, fakta cerita hanya plot dan tokoh, tanpa disertai latar yang jelas)</p>	Hanya memuat dua subaspek	Hanya memuat satu subaspek
Keterpaduan unsur/struktur cerita fantasi	2	<p>Struktur disusun dengan memperhatikan</p> <p>1. Orientasi (berisi pengenalan tema, tokoh, dan latar cerita)</p>	<p>Memuat ketiga subaspek, namun tidak lengkap</p>	Hanya memuat dua subaspek	Hanya memuat satu subaspek

		<p>2. Komplikasi (berisi cerita tentang masalah yang dialami tokoh utama)</p> <p>3. Resolusi (merupakan bagian penyelesaian dari masalah yang dialami tokoh)</p>			
Kesesuaian penggunaan bahasa cerita fantasi	1	<p>1. Menggunakan Kaidah EBI</p> <p>2. Kejelasan penulisan</p> <p>3. Ragam bahasa yang disesuaikan dengan kebahasaan cerita fantasi</p>	Memuat ketiga subaspek, namun tidak lengkap	Hanya memuat dua subaspek	Hanya memuat satu subaspek

Sumber : Sumiyadi (2010) dan Kosasih & Kurniawan (2018)

Keterangan:

Skor Maksimal = 125

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

Tabel 3.5
Parameter Penilaian

No.	Nilai Siswa	Kategori
1.	<56	Tidak Baik
2.	57-67	Kurang Baik
3.	68-78	Cukup Baik
4.	79-89	Baik
5.	90-100	Sangat Baik

3. Instrumen Observasi

Selanjutnya instrumen penelitian untuk yang akan digunakan dalam penelitian tentang *Model Pembelajaran Kontekstual Berbantuan Media Komik Bingkai Titik karya Gabriel Pt Dedi dalam Pembelajaran Menulis Cerita Fantasi* berupa lembar observasi.

Tabel 3.6
Instrumen Observasi Hari ke-1

No.	Aspek yang dinilai	Ya	Tidak	Ket.
1.	Kegiatan Pendahuluan			
	a. Memberikan salam.			
	b. Memeriksa kehadiran.			
	c. Melakukan apersepsi.			
	d. Menyampaikan tujuan pembelajaran, cakupan materi, dan langkah pembelajaran.			
2.	Kegiatan Inti			
	a. Guru memberikan arahan kepada siswa mengenai gambaran awal pembelajaran.			
	b. Guru memberikan arahan kepada siswa untuk dapat menemukan			

	seputar materi pembelajaran dari berbagai referensi.			
	c. Guru melakukan tanya jawab dengan siswa seputar materi pembelajaran.			
	d. Guru memfasilitasi siswa untuk berdiskusi seputar materi pembelajaran.			
	e. Guru memberikan pemodelan berupa tayangan video yang berisikan seputar materi pembelajaran.			
	f. Guru dan siswa melaksanakan pengulangan terhadap materi yang sudah dipelajari			
	g. Guru menilai siswa berdasarkan kemampuannya			
3.	Kegiatan Penutup			
	a. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyimpulkan pembelajaran			
	Guru memberikan evaluasi terhadap pelaksanaan pembelajaran yang sudah dilaksanakan.			
	b. Guru menyampaikan informasi terkait pembelajaran selanjutnya.			
	c. Guru dan siswa mengakhiri pembelajaran dengan berdoa bersama.			
	d. Guru mengucapkan salam			

Tabel 3.7
Instrumen Observasi Hari ke-2

No.	Aspek yang dinilai	Ya	Tidak	Ket.
1.	Kegiata Pendahuluan			
	a. Memberikan salam.			
	b. Memeriksa kehadiran.			
	c. Melakukan apersepsi.			
	d. Menyampaikan tujuan pembelajaran, cakupan materi, dan langkah pembelajaran.			
2.	Kegiatan Inti			
	a. Guru memberikan arahan kepada siswa mengenai gambaran awal pembelajaran.			
	b. Guru memberikan arahan kepada siswa untuk dapat menemukan seputar materi pembelajaran dari gambar yang diamati.			
	c. Guru melakukan tanya jawab dengan siswa seputar materi pembelajaran.			
	d. Guru memfasilitasi siswa untuk berdiskusi bersama mengenai ide cerita fantasi			
	e. Guru memberikan pemodelan berupa komik <i>Bingkai Titik</i> karya Gabriel Pt Dedi. Setelah itu guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menceritakan kembali isi dari komik tersebut.			
	f. Guru dan siswa melaksanakan pengulasan terhadap materi yang			

	sudah dipelajari			
	g. Guru menilai siswa berdasarkan kemampuannya			
3.	Kegiatan Penutup			
	a. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyimpulkan pembelajaran			
	Guru memberikan evaluasi terhadap pelaksanaan pembelajaran yang sudah dilaksanakan.			
	b. Guru menyampaikan informasi terkait pembelajaran selanjutnya.			
	c. Guru dan siswa mengakhiri pembelajaran dengan berdoa bersama.			
	d. Guru mengucapkan salam			

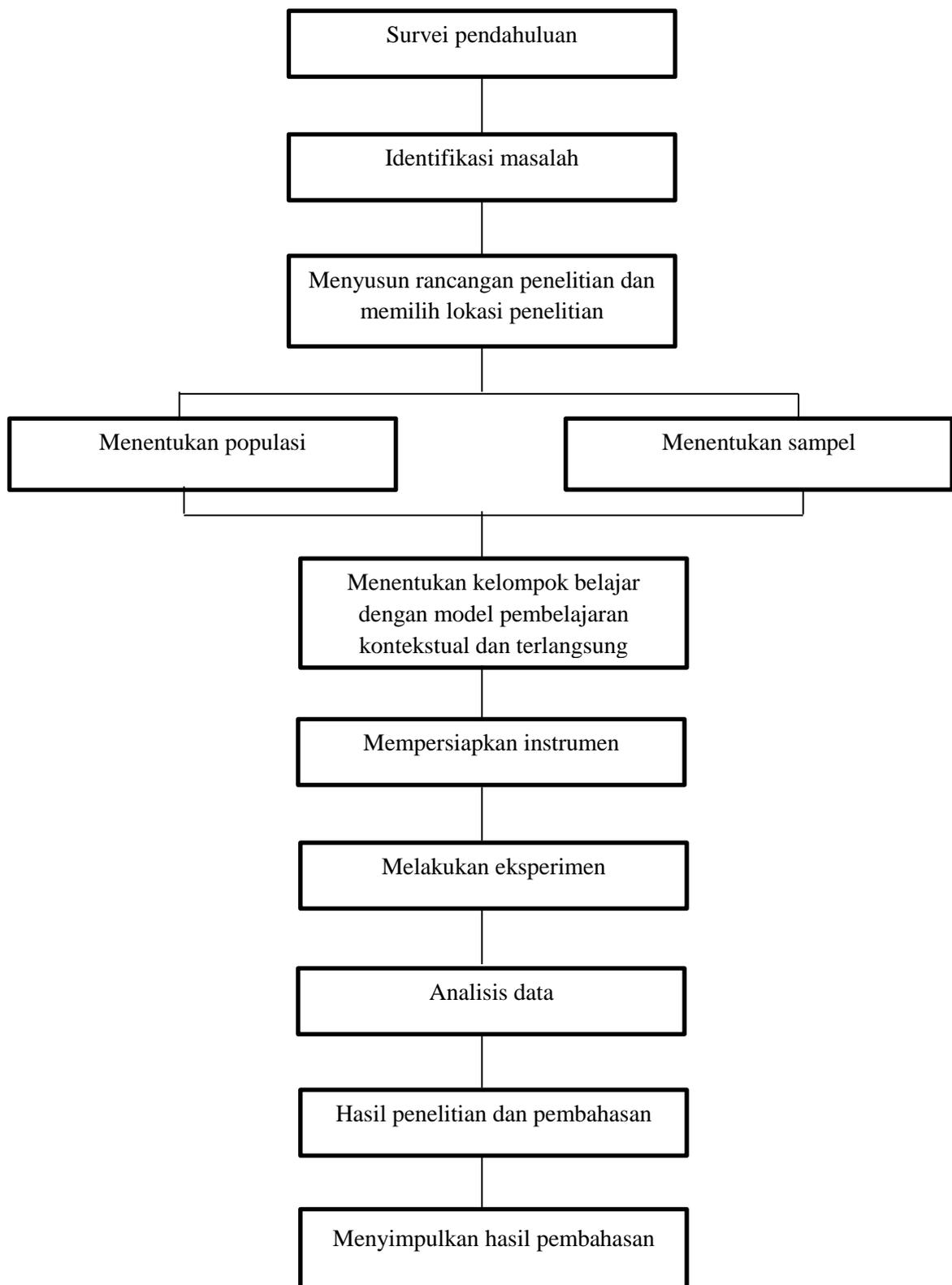
E. Prosedur Penelitian

Di bawah ini adalah langkah-langkah penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti.

1. Survei pendahuluan untuk menentukan masalah penelitian.
2. Menyusun rancangan penelitian dan memilih lokasi penelitian.
3. Menentukan populasi yaitu diambil dari siswa SMPN 1 Lembang.
4. Menentukan sampel penelitian.
5. Menentukan kelompok siswa yang belajar dengan model pembelajaran kontekstual dan terlangsung.
6. Mempersiapkan instrumen penelitian.
7. Melakukan eksperimen dengan langkah-langkah sebagai berikut.
 - a. *Pre Test* yang diberikan kepada dua kelas, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

- b. Mengadakan treatment atau perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran kontekstual di kelompok eksperimen dan konvensional di kelompok kontrol.
 - c. Mengadakan *Post Test* di kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.
8. Analisis data untuk menguji hipotesis.
9. Hasil penelitian dan Pembahasan.
10. Menyimpulkan hasil penelitian.

Berikut ini adalah diagram alur dari prosedur penelitian.



Bagan 3.1
Prosedur Penelitian

F. Analisis Data

Data hasil penelitian yaitu data dari hasil *Pre Test* dan *Post Test* hasil menulis fantasi siswa SMPN 1 Lembang. Analisis data hasil tes digunakan untuk melihat dampak penggunaan metode kontekstual terhadap menulis cerita fantasi siswa SMPN 1 Lembang. Data kemudian diolah melalui tahapan sebagai berikut.

1. Memberikan skor hasil menulis cerita fantasi
2. Menyajikan statistik deskriptif skor *Pre Test* dan skor *Post Test* yang meliputi skor rata-rata (\bar{x}) dan simpangan baku (S).
3. Melakukan uji normalitas skor *Pre Test* dan skor *Post Test* variabel menulis cerita fantasi siswa bila data normal menggunakan uji *Kolmogorov Smirnov*. Menurut Ghozali (2013, hlm. 32–33) uji normalitas menggunakan uji statistik *Kolmogorov-Smirnov*, dengan langkah seperti di bawah ini:
 - a. Buka file data.xls dengan perintah *File/Open/Data*.
 - b. Dari menu utama SPSS, pilih menu *Analyze*, lalu pilih *Non-parametric* tes, kemudian pilih submenu 1-sample K-S.
 - c. Tampak di layar tampilan windows *One-Sample Kolmogorov_Smirnov test*.
 - d. Isikan variable model pembelajaran kontekstual dan konvensional dan konvensional ke dalam *kotak Test Variable List*, kemudian pilih Normal pada *Test Distribution*.
 - e. Lalu pilih *OK*
 - f. *Output SPSS*
4. Menguji homogenitas varians skor pretes dan postes menggunakan uji *ANOVA* satu jalur. Menurut Ghozali (2013, hlm. 71–74) uji homogenitas menggunakan *ANOVA* Satu Jalur, dengan cara:
 - a. Buka file homogenitas dengan perintah *File/Open/Data*.
 - b. Dari menu utama SPSS, pilih menu *Analyze* kemudian pilih submenu *General Linear Model*, lalu pilih *Univariate*.
 - c. Tampak di layar tampilan windows *Univariate*.
 - d. Pada kotak *Dependent* variabel isikan menulis cerita fantasi.
 - e. Pada kotak *fixed factor* isikan variabel *independent*, yaitu model pembelajaran kontekstual dan terlangsung.

- f. Klik option dan pilih *Homogeneity test* (untuk menguji apakah *variance* homogen atau tidak homogen).
 - g. Klik *Post Hoc*, pindahkan variabel model pembelajaran kontekstual dan terlangsung kotak *Post Hoc test for*.
 - h. Pilih Bonferoni dan Tukey
 - i. Klik *Continue* dan *Ok*
 - j. *Ouput* SPSS
5. Melakukan pengujian masing-masing kelompok dengan menggunakan uji t *Paired Sample t Test*. Jika data tidak normal, maka dilakukan Uji statistik *nonparametric* yaitu uji *Wilcoxon*.
 6. Melakukan pengujian masing-masing kelompok dengan menggunakan uji t *Independent Sample t Test*. Jika data tidak normal, maka dilakukan Uji statistik *nonparametric* yaitu uji *Mann-Whitney U*.