

## BAB III METODE PENELITIAN



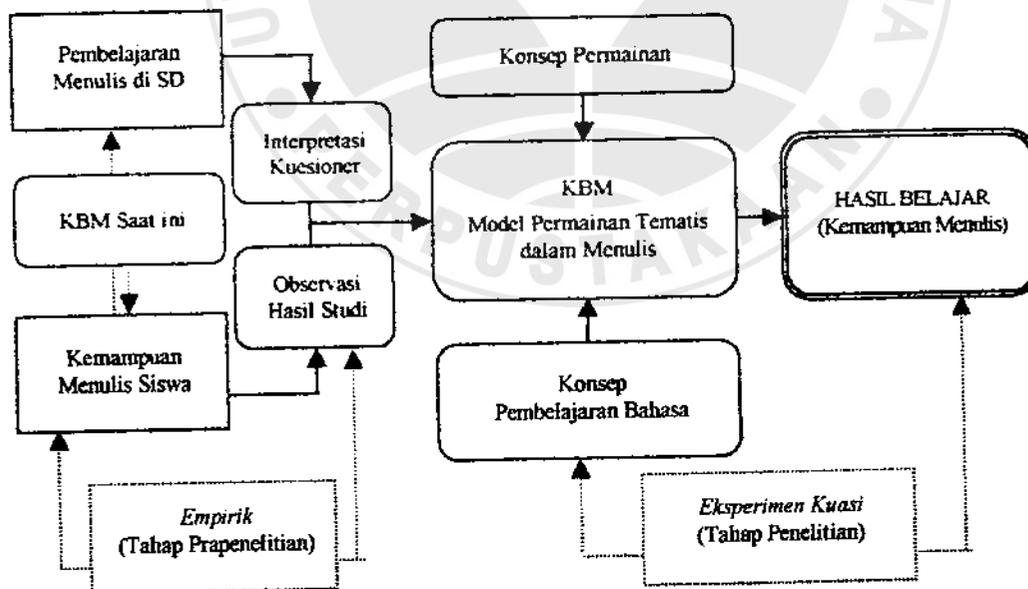
### 3.1 Rancangan Penelitian

Rancangan awal yang dijadikan konsep dasar dalam penelitian adalah pemodifikasian dan pengembangan model permainan tematis, yang selanjutnya melakukan studi berbentuk eksperimen kuasi. Sesuai dengan permasalahan dan tujuannya, penelitian ini dimaksudkan untuk mencermati berbagai permasalahan yang muncul, mendeskripsikan dan menganalisis, serta memvalidasinya sebagai model pembelajaran menulis di sekolah dasar. Untuk keperluan penelitian ini, maka diperlukan tahapan penelitian berupa (1) mengobservasi kegiatan dan hasil belajar-mengajar (menulis) yang sedang berlangsung, (2) menginterpretasi data empiri dengan teori menulis dan pembelajaran, serta (3) mengkonstruksi model permainan tematis dalam pembelajaran menulis. Ketiga langkah tersebut merupakan tahapan penelitian awal sebagai dasar bagi penelitian. Tahapan berikutnya dilakukan penelitian pengembangan dengan cara (1) mengujicobakan model sebagai transformasi awal, (2) memperbaiki model sebagai tahap rekonstruksi model, (3) melakukan eksperimen kuasi sebagai transformasi kedua, dan (4) menyusun suatu model baru sebagai tahap menghasilkan teori.

Berbagai tahapan sebagaimana tertuang dalam rancangan awal penelitian di atas sejalan dengan konsep penelitian pengembangan (*research and development*) yang dikemukakan Borg dan Gall (1979:772). Borg dan Gall menjelaskan bahwa

dalam penelitian jenis ini terdiri atas kegiatan penelitian pendahuluan yang dilakukan berupa studi deskriptif, dan kegiatan penelitian pengembangan yang dilakukan dengan memberikan perlakuan terhadap subjek yang diteliti untuk diketahui perkembangannya. Perlakuan yang dimaksud adalah kegiatan pembelajaran dalam rangka untuk mengetahui kemampuan (kompetensi) menulis siswa dan perkembangannya melalui permainan tematis dengan memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar. Oleh karena penelitian pengembangan ini dilakukan dalam bentuk pembelajaran, sesuai dengan teori Dunkin dan Biddle (1975), maka pada tahap ini yang dicermati adalah variabel masukan (*input*), proses, dan keluaran (*output*) dari suatu program pembelajaran.

**Desain 3.1**  
**Rancangan Awal Penelitian Pendahuluan**



## 3.2 Prosedur Penelitian

Ada lima tahap pokok yang ditempuh dalam penelitian ini. Kelima tahap yang dimaksud, yakni tahap prapenelitian, penyusunan rancangan (konstruksi) model, uji coba rancangan model (rekonstruksi model), perbaikan rancangan model, dan penelitian eksperimen kuasi.

### 3.2.1 Tahap Prapenelitian

Sebagai studi awal, pada tahap ini peneliti melakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran menulis yang sedang berlangsung, termasuk kemampuan menulis siswa. Selain observasi, peneliti juga melakukan wawancara dengan guru dan kepala sekolah, serta menyebarkan angket kepada siswa. Wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi tentang kegiatan menulis yang sedang berlangsung, terutama pendekatan pembelajaran yang digunakan. Adapun angket yang disebarkan bertujuan untuk menggali sikap dan minat siswa terhadap menulis. Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan angket tersebut kemudian dideskripsikan, dianalisis dan diinterpretasikan sebagai dasar penyusunan rancangan model pembelajaran menulis.

Untuk keperluan tersebut, pada tahap ini perlu dipersiapkan segala sesuatu yang menunjang efektivitas pelaksanaan penelitian. Kegiatan ini meliputi beberapa hal seperti berikut.

- 1) Menyusun pedoman kerja yang menyeluruh dalam kegiatan penelitian sesuai dengan waktu yang tersedia. Penyusunan pedoman kerja ini dilakukan secara kolaboratif-partisipatif antara guru kelas (dua orang), guru bidang studi (dua orang), peneliti, dan teman sejawat. Penyusunan pedoman kerja ini berdasarkan GBPP, buku pegangan, dan buku penunjang, kemudian hasilnya dikonsultasikan dengan konsultan yang dipilih.

- 2) Mensosialisasikan kegiatan penelitian ini kepada guru dan siswa guna menyamakan persepsi dan gerak langkah, baik dalam hal uji coba maupun dalam penelitian sebenarnya yang akan dilaksanakan.
- 3) Menjalin kerjasama dan menjelaskan rancangan kegiatan penelitian ini kepada kepala sekolah dan guru bahasa Indonesia yang akan dilibatkan dalam penelitian ini.
- 4) Menetapkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol serta pokok bahasan yang proses belajar mengajarnya akan diujicobakan selama lebih kurang satu semester (sampai mendapat hasil yang memuaskan) dan menetapkan guru sebagai penanggung jawab mata pelajaran yang bersangkutan.
- 5) Menginventarisasi jumlah kelas dan siswa untuk masing-masing kelompok (kelompok eksperimen dan kelompok kontrol).
- 6) Menyusun jadwal pembelajaran secara khusus yang diberlakukan pada kelas-kelas yang akan dijadikan tempat penelitian selama satu semester.
- 7) Menyusun jadwal observasi tentang proses belajar-mengajar, baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol guna memberi masukan apabila terjadi kekeliruan pada masing-masing kelas tersebut.
- 8) Membahas beberapa konsep instrumen penelitian, yang meliputi beberapa hal seperti berikut.
  - (a) Lembar kuesioner (angket) siswa ke-1 diberikan sebelum uji coba model dilaksanakan. Lembar isian ini terkait dengan sikap dan minat siswa pada saat mengikuti pembelajaran menulis (mengarang) yang sedang berlangsung, dan rencana model pembelajaran menulis (mengarang) melalui permainan tematis dengan memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar. Lembar angket ke-2 diberikan kepada siswa sesudah uji coba dilakukan. Lembar isian ini terkait dengan sikap dan minat siswa setelah mengikuti

pembelajaran menulis (mengarang) melalui permainan tematis, sekaligus untuk mengetahui tingkat efektivitas dan kebermaknaan model, serta kemungkinan dikembangkannya model ini dalam pembelajaran menulis di sekolah dasar.

- (b) Lembar panduan observasi untuk mengukur kualitas proses belajar-mengajar dan hasil pembelajaran dengan menggunakan model permainan tematis dengan memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar. Lembar observasi ini digunakan sebelum dan sesudah uji coba model dilaksanakan.
- 9) Menyiapkan silabus atau satuan pelajaran yang disesuaikan dengan kurikulum dan GBPP yang berlaku.
  - 10) Menyiapkan Lembar Kerja Siswa (LKS) sesuai dengan pokok bahasan yang diajarkan.
  - 11) Menyiapkan tes hasil belajar untuk mengukur kemampuan menulis siswa sesuai dengan pokok bahasan yang diajarkan, baik model konvensional maupun model yang akan dikembangkan.
  - 12) Mendiskusikan seluruh aspek di atas dengan guru mata pelajaran, guru kelas, teman sejawat, dan para pakar untuk mendapat masukan demi kemurnian hasil penelitian yang diharapkan.

### **3.2.2 Tahap Penyusunan Rancangan Model**

Pada tahap ini, peneliti menyusun rancangan (konstruksi) sebuah model berdasarkan hasil studi awal (data empirik), teori pembelajaran, dan teori tentang menulis. Tahap ini dilakukan dalam rangka untuk memodifikasi sebuah model Permainan Tematis yang akan diujicobakan kepada responden. Rancangan model pembelajaran yang dimaksud sebagaimana tertera berikut ini.

## **Rancangan Pembelajaran Menulis di Sekolah Dasar Melalui Model Permainan Tematis**

### **A. Tujuan Pembelajaran**

#### **1. Tujuan Pembelajaran Umum**

- (a) Siswa mampu mengungkapkan gagasan, pendapat, pengalaman, dan perasaan secara tertulis.
- (b) Menyampaikan informasi secara tertulis sesuai dengan konteks dan keadaan.

#### **2. Tujuan Pembelajaran Khusus**

- (a) Siswa dapat memilih salah satu tema permasalahan yang akan dikembangkan ke dalam sebuah tulisan.
- (b) Siswa dapat mengidentifikasi tema dan sub-subtema, serta merumuskannya ke dalam sebuah kegiatan (permainan tematis).
- (c) Siswa dapat melakukan kegiatan (permainan, penugasan) sesuai dengan tujuan.
- (d) Siswa dapat mengumpulkan bahan berdasarkan tema yang dipilih dengan cara investigasi (pengamatan, pembuktian, penjajakan, tanya jawab, dan pencatatan) terhadap sumber yang ada di lingkungan sekitar.
- (e) Siswa dapat merumuskan hasil investigasi ke dalam draf karangan.
- (f) Siswa dapat mengembangkan tema berdasarkan draf yang dibuat ke dalam sebuah tulisan dengan memperhatikan kaidah tata tulis.
- (g) Siswa mendiskusikan hasil menulis secara kolaboratif (guru, siswa).
- (h) Siswa mengadakan penilaian bersama (refleksi) untuk merivi hasil tulisan.
- (i) Siswa dapat menulis ulang berdasarkan hasil revisi sebagai bentuk akhir kegiatan menulis (laporan).

## B. Deskripsi Materi

1. Memilih dan menetapkan salah satu tema karangan
2. Mencari sumber atau bahan yang relevan
3. Melakukan kegiatan investigasi
4. Memproses dan mengolah data hasil investigasi
5. Menyusun draf karangan berdasarkan hasil investigasi
6. Membuat karangan argumentasi

## C. Prinsip, Latar, dan Prosedur Pengembangan dalam Pembelajaran Menulis

### 1. Prinsip Pengembangan

Ketentuan dasar pengembangan kemampuan dilakukan melalui tahapan:

- (a) pengembangan kemampuan berdasarkan kegiatan mengalami (pengamatan, penjajakan, pembuktian, tanya-jawab) dalam suasana yang problematis berdasarkan tema dan sub-subtema secara terintegrasi,
- (b) pembelajaran terbuka (*open teaching*) yang dilakukan dengan bekerjasama melalui kelompok,
- (c) memprioritaskan latar belakang pembelajar untuk membentuk pembelajaran yang bermakna,
- (d) melatih kemampuan berpikir dan berkomunikasi (tulisan), dan
- (e) penilaian bersama.

### 2. Latar (*setting*)

Kegiatan pengembangan kemampuan pembelajar didukung oleh latar:

- (a) kesungguhan pembelajar untuk belajar,
- (b) pemanfaatan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar,
- (c) ketersediaan fasilitas (media dan sumber belajar), dan
- (d) ketepatan pengajar memilih strategi, metode, dan teknik pembelajaran.



### 3. Kegiatan Siswa dan Guru

**Tabel 3.1**  
Kegiatan Siswa dan Guru dalam Pembelajaran Menulis Melalui Permainan Tematis

No.	Tahap Pembelajaran	Aktivitas Siswa	Aktivitas Guru
1	Tes Awal (Pretes)	Membuat karangan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menugasi siswa membuat sebuah karangan</li> <li>2. Memeriksa karangan yang dibuat siswa</li> </ol>
2	Orientasi dan Motivasi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memperhatikan berbagai penjelasan guru</li> <li>2. Membuat catatan-catatan penting</li> <li>3. Diskusi dan tanya jawab</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menjelaskan pentingnya menulis atau mengarang</li> <li>2. Menstimulasi atau memotivasi siswa dengan cara menunjukkan gambar atau foto para penulis terkenal beserta karyanya</li> <li>3. Menjelaskan berbagai teknik menulis yang baik sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia</li> <li>4. Memberi contoh langkah-langkah menulis</li> </ol>
3	Mengidentifikasi Masalah	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memilih salah satu tema yang dikuasai</li> <li>2. Menetapkan suatu kegiatan yang harus dilakukan</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mempersiapkan beberapa kartu tema</li> <li>2. Menugasi siswa untuk menentukan jenis permainan</li> </ol>
4	Mencari Sumber-Sumber yang Relevan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Melakukan kegiatan (permainan, penugasan) sesuai dengan tujuan secara kelompok</li> <li>2. Mengumpulkan bahan berdasarkan tema yang dipilih melalui pengamatan, pembuktian, dan tanya jawab berdasarkan sumber yang ada di lingkungan sekolah</li> <li>3. Melakukan pencatatan dan merumuskan hasil investigasi</li> <li>4. Menyusun draf karangan secara kelompok</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyiapkan sumber belajar (langsung, tak langsung) yang diperlukan siswa</li> <li>2. Memonitor dan mengarahkan seluruh siswa dalam melaksanakan kegiatan</li> <li>3. Memfasilitasi atau membantu siswa jika ada yang mengalami kesulitan</li> </ol>

5	Memproses dan Mengolah Hasil Investigasi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengembangkan tulisan berdasarkan draf yang dibuat secara individu dan kelompok</li> <li>2. Mendiskusikan hasil menulis bersama guru</li> <li>3. Merefleksi hasil kegiatan</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memonitor kegiatan siswa</li> <li>2. Melibatkan diri dengan siswa dalam diskusi</li> </ol>
6	Evaluasi Kegiatan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengadakan penilaian bersama (guru, siswa)</li> <li>2. Merevisi hasil menulis (mengarang)</li> <li>3. Menulis ulang</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Melibatkan diri dengan siswa dalam diskusi</li> <li>2. Memajang karangan terbaik siswa (5 sampai 10 karangan)</li> </ol>
7	Tes Akhir (postes)	Membuat Karangan	Memeriksa karangan

#### 4. Langkah-Langkah Kegiatan (Siswa – Guru)

##### *Pertemuan ke-1*

- (a) Guru memberikan penjelasan singkat tentang teknik menulis atau membuat karangan argumentasi.
- (b) Guru menugasi siswa membuat sebuah karangan argumentasi.
- (c) Guru menetapkan waktu penulisan karangan.
- (d) Guru mengoreksi karangan siswa.

##### *Pertemuan ke-2*

- (a) Guru membagikan dan mengomentari karangan (hasil tes awal) kepada siswa.
- (b) Guru memberikan penjelasan tentang pentingnya menulis (mengarang) sebagaimana dilakukan oleh para pengarang terkenal (ditunjukkan gambar/foto atau hasil karyanya).
- (c) Guru menjelaskan cara-cara menulis atau mengarang yang baik berdasarkan teknik penulisan yang benar.

- (d) Guru memberikan contoh teknik atau langkah-langkah membuat tulisan (karangan) argumentasi.
- (e) Guru membacakan salah satu contoh karangan argumentasi.
- (f) Guru mengadakan pelatihan bersama siswa di kelas.

#### *Pertemuan ke-3*

Berdasarkan tema dan sub-subtema yang telah disediakan guru:

- (a) siswa memilih salah satu tema yang disukai dan dikuasai,
- (b) siswa melakukan kegiatan (permainan, penugasan) sesuai dengan tujuan secara kelompok,
- (c) siswa mengumpulkan data (informasi) sesuai dengan tema yang dipilih melalui pengamatan, pembuktian, dan tanya jawab berdasarkan sumber yang ada di lingkungan sekolah,
- (d) siswa melakukan pencatatan dan merumuskan hasil investigasi, dan
- (e) siswa menyusun draf karangan secara kelompok.

#### *Pertemuan ke-4*

- (a) Siswa mengembangkan tulisan berdasarkan draf yang dibuat ke dalam karangan argumentasi berdasarkan waktu yang ditentukan secara individu dan kelompok.
- (b) Siswa mendiskusikan karangan yang dibuat bersama guru.
- (c) Merefleksi dan merevisi karangan secara kelompok.

#### *Pertemuan ke-5*

- (a) Siswa melakukan penulisan ulang berdasarkan hasil revisi bersama.
- (b) Siswa melaporkan atau menyerahkan tulisan (karangan) akhir kepada guru.

#### *Pertemuan ke-6*

Melaksanakan tes akhir (postes)

#### D. Metode Pembelajaran

1. Pendekatan : Permainan Tematis
2. Metode : Penugasan, Diskusi, Tanya Jawab
3. Media : Seperangkat Kartu Tema

#### E. Evaluasi

1. Prosedur Evaluasi : Pretes dan Postes
2. Teknik Evaluasi : Teknik Tes
3. Jenis Evaluasi : Tertulis (Tes Subjektif)
4. Aspek-aspek yang dievaluasi:
  - (a) aspek kebahasaan (penggunaan EYD, diksi, kalimat, dan penggunaan proposisi-proposisi secara eksplisit),
  - (b) aspek kognitif: pengorganisasian ide-ide dalam karangan (penggambaran, penafsiran, penyimpulan), dan
  - (c) aspek moral yang berhubungan dengan internalisasi moralitas budaya.

#### 3.2.3 Tahap Uji Coba Rancangan Model

Pada tahap ini, peneliti mengadakan uji coba rancangan model Permainan Tematis sebanyak tiga kali (sebagai transformasi I) yang diberikan kepada sejumlah responden. Hasil uji coba rancangan model ini kemudian dideskripsikan dan dianalisis. Hasil analisis uji coba tersebut kemudian dijadikan dasar bagi penyempurnaan model selanjutnya (rekonstruksi model).

#### A. Uji Coba I

##### 1. Persiapan

Beberapa langkah yang harus ditempuh guru sebelum pembelajaran dimulai.

Langkah-langkah yang dimaksud ialah:

- (a) mempersiapkan beberapa kartu tema sesuai dengan masalah yang dipilih dan mempersiapkan Lembar Kerja Siswa (LKS),

- (b) membentuk kelompok siswa dan masing-masing kelompok memilih salah satu tema yang telah disiapkan,
- (c) menjelaskan teknik bermain dengan menggunakan kartu tema, dan
- (d) menjelaskan teknik-teknik mengarang melalui permainan tematis dan mengemukakan berbagai hal yang harus dikerjakan siswa.

Pada tahap ini, suatu hal yang amat penting adalah pengenalan model yang akan diterapkan dengan orientasi yang jelas. Guru memberikan apersepsi, yakni menyinggung hal-hal yang berkenaan dengan pemanfaatan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar, yang dikaitkan dengan kegiatan mengarang atau menulis.

## 2. *Pelaksanaan*

Fokus pelatihan diarahkan pada pembahasan materi tentang cara-cara menulis yang baik dan benar. Guru terlebih dahulu memberikan penjelasan, motivasi, tujuan dan manfaat menulis atau mengarang. Menulis atau mengarang yang dimaksud adalah berbentuk prosa argumentasi sesuai dengan yang dianjurkan dalam GBPP atau kurikulum yang berlaku saat ini dengan menitikberatkan pada ekspresi siswa. Selain itu, guru juga menekankan penggunaan ejaan dan tanda baca, diksi, penulisan kalimat dalam paragraf, serta pengorganisasian kalimat dan paragraf dalam karangan. Selanjutnya, guru membagikan tema-tema menarik yang sangat dikenal siswa. Siswa diberi kebebasan untuk memilih tema-tema tersebut untuk dikembangkan menjadi karangan. Adapun pemilihan tema dan pengembangannya menjadi karangan dilakukan individu dan kelompok (4—5 siswa).

Pada tahap ini, konsentrasi pelatihan diarahkan pada permainan tematis. Artinya, tema-tema yang dipersiapkan dan dipilih oleh siswa, selanjutnya secara simulatif dijadikan pedoman kegiatan (permainan, penugasan). Kegiatan yang dimaksud adalah melakukan investigasi lingkungan sekitar (pengamatan, penjajakan, pembuktian, tanya jawab) secara kelompok dengan melakukan pencatatan untuk dijadikan dasar pengembangan karangan.

Pada tahap pelaksanaan ini, guru menugasi siswa atau kelompok siswa untuk melaksanakan langkah-langkah kegiatan sebelum kegiatan menulis (mengarang). Guru bertindak sebagai motivator atau fasilitator. Adapun langkah-langkah yang harus ditempuh ialah:

- (a) masing-masing siswa atau kelompok siswa memahami tema dan sub-tema yang telah dipilih,
- (b) melakukan kegiatan (permainan, penugasan) sesuai dengan tema dengan cara investigasi (pengamatan, penjajakan, pembuktian, tanya jawab, dan pencatatan) berdasarkan objek atau sumber yang ada di lingkungan sekitar,
- (c) siswa mendiskusikan hasil investigasi yang dipandu oleh guru dan kemudian menyusunnya ke dalam draf tulisan,
- (d) guru membagikan LKS kepada siswa atau kelompok siswa,
- (e) siswa membuat karangan secara kelompok di dalam atau di luar kelas, dan
- (f) siswa mendiskusikan atau berbagi karangan untuk dinilai dan direvisi.

### 3. Akhir Kegiatan

- (a) menulis ulang berdasarkan revisi secara kelompok, dan
- (b) pengumpulan karangan (pelaporan) kepada guru.

## B. Uji Coba II

### 1. *Persiapan*

Lebih kurang 15 menit, ada beberapa langkah yang harus ditempuh guru.

(a) Mengomentari proses kegiatan yang dilakukan siswa pada Uji Coba I.

Pada tahap ini, guru memberikan penjelasan ulang tentang teknik pelaksanaan kegiatan (permainan, penugasan) dengan cara memberikan motivasi pentingnya menulis atau mengarang.

(b) Mengomentari hasil kegiatan (karangan) siswa, terutama tentang isi dan teknik penulisan. Dalam hal ini, guru menunjukkan beberapa karangan siswa yang dianggap baik sebagai bentuk motivasi bagi siswa yang lain.

(c) Membagikan tema karangan dalam rangka penyusunan draf dan penulisan ulang. Tema yang telah dipilih pada Uji Coba I dapat ditukar atau diganti dengan tema lain sebagai pemantapan. Guru harus mengarahkan siswa bahwa pemilihan tema bersifat terbuka. Artinya, tema-tema yang dipilih siswa hendaknya tema yang dikuasai dan disukai oleh siswa.

(d) Pemantapan kelompok siswa (kelompok belajar). Kelompok siswa yang sudah ada tetap dipertahankan, tetapi jika ada siswa yang ingin pindah kelompok, guru harus bertindak adil atau memberikan kesempatan kepada siswa yang bersangkutan. Selanjutnya, guru membagikan Lembar Kerja Siswa (LKS) dan menugasi siswa untuk melakukan kegiatan penulisan

### 2. *Pelaksanaan*

Pada tahap ini, seluruh siswa melakukan kegiatan (permainan, penugasan) seperti halnya pada Uji Coba I. Dalam kegiatan ini, guru harus terlibat selama

kegiatan berlangsung, bertindak sebagai juri yang adil atau fasilitator dalam setiap tahapan kegiatan. Selanjutnya, guru bersama siswa mengadakan diskusi kelompok untuk membahas isi karangan (saling menilai, merevisi, dan merefleksi) dan seluruh proses dan hasil kegiatan. Alokasi waktu yang disediakan selama 40 menit.

### 3. *Akhir Kegiatan*

Pada tahap ini, seluruh kelompok siswa diberi tugas untuk melakukan penulisan ulang berdasarkan hasil revisi bersama. Lebih kurang 10 menit sebelum waktu yang ditetapkan berakhir, guru memerintahkan kelompok siswa untuk mengoreksi kembali dan mengumpulkannya. Alokasi waktu yang disediakan pada tahap akhir kegiatan lebih kurang 25 menit.

## C. Uji Coba III

Tahap ini disebut juga tahap pemantapan kegiatan. Setelah melakukan dan mengamati seluruh tahapan Uji Coba I dan II, pelaksanaan Uji Coba III ini lebih difokuskan pada klasifikasi tahapan pada setiap kegiatan berdasarkan alokasi waktu yang ditentukan (2 x 40 menit). Klasifikasi ini cukup penting dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keefektifan model yang diujicobakan, termasuk di dalamnya kemampuan siswa dalam menulis atau mengarang.

### 1. *Persiapan*

Selama lebih kurang 10 menit, beberapa langkah yang ditempuh guru:

- (a) memberi apersepsi (memotivasi dan memberikan penjelasan singkat) kepada seluruh siswa berkaitan dengan proses dan hasil kegiatan yang pernah dilakukan,
- (b) membagikan tema dan LKS kepada masing-masing kelompok siswa, dan
- (c) menugasi siswa melakukan kegiatan.

## 2. Pelaksanaan

Selama lebih kurang 20 menit, seluruh siswa melakukan kegiatan (permainan, penugasan) dengan langkah-langkah seperti berikut.

- (a) Mengidentifikasi hasil pengamatan terdahulu dengan melakukan berbagai penyempurnaan (pengamatan ulang) sesuai tema dengan yang dipilih,
- (b) Mengolah dan merumuskan kembali hasil investigasi dan menyusunnya ke dalam draf tulisan, dan
- (c) Mendiskusikan draf karangan secara kelompok dan menuliskannya ke dalam sebuah karangan secara individu.

## 3. Akhir Kegiatan

Langkah-langkah yang harus ditempuh guru dan siswa pada tahap ini:

- (a) guru memonitor jalannya kegiatan, dan hanya memberikan penjelasan seperlunya jika ada siswa yang bertanya,
- (b) masing-masing siswa (individu) membuat karangan berdasarkan draf yang sudah dibuat secara kelompok ( $\pm 25$  menit),
- (c) masing-masing siswa meneliti ulang atau mengadakan perbaikan (membuang/mencoret, menambah/mengubah) tulisan yang sudah dibuat ( $\pm 15$  menit), dan
- (d) pengumpulan tugas ( $\pm 5$  menit)

### 3.2.4 Tahap Perbaikan Rancangan Model

Peneliti melakukan perbaikan model Permainan Tematis (rekonstruksi model) berdasarkan hasil uji coba (transformasi I), yang sebelumnya telah dilakukan analisis berdasarkan observasi, angket, wawancara, dan tes menulis. Peneliti melakukan analisis secara keseluruhan untuk melihat tingkat keefektifan model (proses dan hasil

pembelajaran). Berdasarkan rekonstruksi dan hasil analisis tersebut selanjutnya disusun ke dalam sebuah model sebagai transformasi II dan diterapkan ke dalam pembelajaran menulis melalui penelitian eksperimen kuasi sebagai dasar penyusunan teori. Tahap-tahap perbaikan rancangan model yang ditempuh adalah sebagai berikut.

- 1) Mengidentifikasi tingkat pemahaman siswa tentang model yang dikenalkan.
- 2) Mengklasifikasikan kegiatan-kegiatan yang bersifat umum (sudah dipahami siswa) ke dalam bentuk yang lebih sederhana.
- 3) Merumuskan langkah-langkah pembelajaran ke dalam bentuk kegiatan yang spesifik berdasarkan tujuan, bahan, dan alokasi waktu.

### 3.2.5 Tahap Penelitian Eksperimen Kuasi

Berdasarkan tahapan-tahapan dalam penelitian pendahuluan, selanjutnya dilakukan penelitian dengan menggunakan metode eksperimen kuasi (*quasi-experiment*). Metode ini digunakan untuk mengetahui bagaimana dan mengapa suatu peristiwa terjadi berdasarkan percobaan yang dilakukan. Sebagaimana dijelaskan Ali (1993:137) bahwa suatu percobaan merupakan modifikasi kondisi yang dilakukan secara sengaja dan dikontrol dalam menentukan peristiwa atau kejadian, serta pengamatan terhadap perubahan yang terjadi pada peristiwa itu sendiri. Setiap gejala yang muncul diamati dan dikontrol secara cermat sehingga dapat diketahui hubungan sebab-akibat munculnya gejala tersebut. Selain itu, Kartini (1986:98) juga menjelaskan bahwa gejala-gejala yang diamati dapat disederhanakan (yaitu hanya beberapa faktor saja yang diamati), sehingga peneliti bisa mengatasi seluruh proses eksperimen itu. *Mengatasi* di sini berarti dengan sengaja bisa mengadakan, menghilangkan, mengendalikan, dan mengontrol kondisi secara sistematis, serta variabel-variabel tertentu, sehingga bisa menghilangkan timbulnya gejala-gejala psikis dan sosial

tertentu. Dengan demikian, dapat dipahami bahwa metode eksperimen kuasi merupakan suatu prosedur penelitian yang sengaja dipakai untuk mengetahui pengaruh dari suatu kondisi, yang sengaja diadakan terhadap suatu gejala sosial yang berupa kegiatan dan tingkah laku individu atau kelompok.

Eksperimen kuasi ini merupakan salah satu metode yang paling umum dipergunakan dalam penelitian kependidikan. Di dalamnya terdiri dari dua kelompok, dan masing-masing kelompok diberi pretes dan postes, tetapi hanya satu kelompok yang diberi perlakuan. Rancangan ini biasa digunakan dalam kelompok yang pesertanya terkumpul secara alami, seperti murid yang ada di ruangan kelas. Dari dua kelompok tersebut diasumsikan sama, tetapi sekiranya ada pengaruh variabel-variabel yang tidak berhubungan, maka analisis yang digunakan, yakni analisis kovarians. Keuntungan rancangan ini, yakni apabila kelas-kelas yang dipilih 'sebagaimana adanya' kemungkinan pengaruh-pengaruh pada susunan reaktif dapat dikurangi. Di samping itu, rancangan eksperimen kuasi ini dapat memperkecil ancaman atau pencemaran kevalidan kesimpulan eksperimen, baik internal maupun eksternal.

Berdasarkan metode yang ditetapkan, maka desain yang digunakan dalam penelitian eksperimen kuasi ini merujuk pada pendapat Fraenkel (1993:253). Desain yang dimaksud ialah *The Matching-Only Pretest-Posttest Control Group Design*.

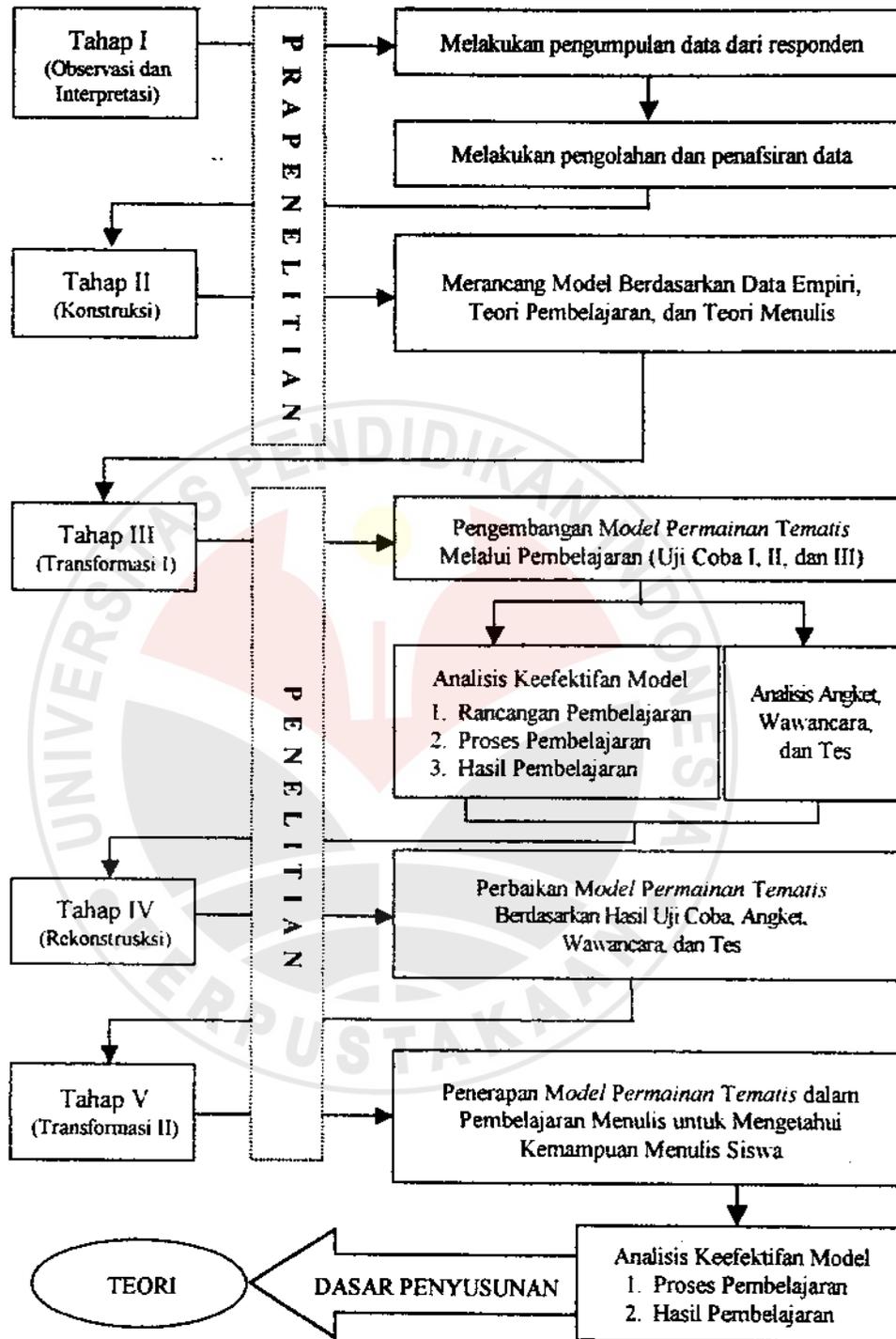
### Desain 3.2 Desain Eksperimen Kuasi

#### *The Matching-Only Pretest-Posttest Control Group Design*

Treatment Group	O	M	X <sub>1</sub>	O
Control Group	O	M	X <sub>2</sub>	O

Keterangan: O (observasi), M (gejala yang diukur), X<sub>1</sub> (perlakuan), X<sub>2</sub> (tanpa perlakuan)

**Desain 3.3  
Prosedur Penelitian**



### 3.3 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Tambahrejo, Kecamatan Gadingrejo, Kabupaten Tanggamus, Provinsi Lampung. Pelaksanaan penelitian ini didasarkan pada Surat Izin Kepala Cabang Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Gadingrejo Nomor: 421.5/102/20/03/2002, tertanggal 13 Juli 2002. Adapun jangka waktu penelitian dilaksanakan selama satu semester.

### 3.4 Sumber Data Penelitian

Sumber data dalam penelitian ini adalah situasi yang wajar di sekolah, yaitu pada saat kegiatan belajar-mengajar dilaksanakan oleh guru dengan siswa. Dalam situasi tersebut tercakup di dalamnya proses dan hasil pembelajaran. Selain kegiatan tersebut, hal lain yang mendukung terjadinya proses pembelajaran ialah guru kelas, guru bidang studi, dan kepala sekolah yang dapat dijadikan sumber data pelengkap. Data adalah bukti yang ditemukan dari hasil penelitian yang dapat dijadikan dasar analisis atau pendapat. Data yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah karangan siswa kelas V SDN Tambahrejo, Kecamatan Gadingrejo, Kabupaten Tanggamus, Lampung.

#### 3.4.1 Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh Siswa Kelas V SDN Tambahrejo, Kecamatan Gadingrejo, Kabupaten Tanggamus, Lampung. Siswa tersebut tersebar di empat sekolah dengan rincian sebagai berikut.

**Tabel 3.2**  
**Sebaran Data Siswa Kelas V SDN Tambahrejo,**  
**Kecamatan Gadingrejo, Kabupaten Tanggamus, Lampung**

SDN 1			SDN 2			SDN 3			SDN 4		
L	P	Jumlah	L	P	Jumlah	L	P	Jumlah	L	P	Jumlah
13	9	22	15	10	25	16	8	24	17	8	25

Sumber: Data Siswa

### 3.4.2 Sampel

Untuk kepentingan penelitian, dari sejumlah populasi tersebut selanjutnya dijadikan dasar bagi peneliti dalam penentuan sampel penelitian. Sesuai dengan metode dan desain penelitian yang telah ditetapkan, maka penentuan sampel penelitian dilakukan dengan cara penugasan random atau *random assignment* (Fraenkel, 1993:253). Dalam konteks ini, peneliti menugaskan setiap subjek yang menjadi sampel ke dalam salah satu kelompok (eksperimen atau kelompok kontrol) untuk memudahkan peneliti dalam menganalisis data hasil penelitian. Fungsi penugasan random dimaksudkan agar sebelum penugasan dilaksanakan dapat diketahui bahwa kedua kelompok tersebut keadaannya sama (homogen). Selain itu, penugasan juga dimaksudkan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan setelah penugasan (perlakuan) pada kedua kelompok itu.

Sampel yang digunakan dalam penelitian, yakni Siswa Kelas V SDN 2 dan 3 Tambahrejo, Kecamatan Gadingrejo, Kabupaten Tanggamus, Lampung. Dari dua kelas tersebut, satu kelas (siswa kelas V SDN 2 Tambahrejo) dijadikan kelas eksperimen dan satu kelas (kelas V SDN 3 Tambahrejo) dijadikan kelas kontrol. Adapun sampel yang dimaksud dapat dilihat sebagaimana tertera dalam tabel berikut.

**Tabel 3.3**  
**Daftar Siswa Kelas V SDN 2 dan 3 Tambahrejo,**  
**Kecamatan Gadingrejo, Kabupaten Tanggamus, Lampung**

No.	SDN 2 Tambahrejo	SDN 3 Tambahrejo
	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
	Nama Siswa	Nama Siswa
1	Arief Jefriadi	Anggi
2	Arbianto	Bakuh
3	Bayu Antrakusuma	Cahyo
4	Devila Rahmawati	David M.

5	Dian Hernawan	Dimas Prayoga
6	Dwi Anita	Harfani
7	Edy Kurniawan	Imam Setiawan
8	Furqon Al Amin	Jiki
9	Hendri Kurniawan	Mila Puspitasari
10	Ika Wardaningtias	Mulyanto
11	Linda Saputri	Phebie Puspasari
12	M. Arief	Ratna Cempakasari
13	M. Aziz	Redy Istanto
14	M. Rizal	Reffy
15	M. Sutanto	Restu Arindrawuri
16	Maya Septiana	Ria Safitri
17	Mei Sulastri	Rika
18	Nila P. Sari	Riki Saputra
19	Putri Ajeng P.	Rio Rinto
20	Reta Safitri	Sandi R.
21	Rian Stiawan	Sri Gustiawati
22	Rizqi Al Akbar	Tri Restu Wibowo
23	Vivi Rosiana	Yesi Aprasih
24	Yaiwan Afrizen	Yuni Lanur Hidayah
25	Yanto	
Σ	25 siswa	24 siswa

### 3.5 Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat dua macam variabel, yakni variabel bebas dan variabel terikat.

1) Variabel bebasnya terdiri atas dua buah, yakni:

- (a) model Permainan Tematis dalam pembelajaran menulis ( $X_1$ ), yang dikenakan pada kelas eksperimen dan yang akan diuji keefektifannya, dan
- (b) model pembelajaran menulis konvensional yang dikenakan pada kelas kontrol ( $X_2$ ).

2) Variabel terikatnya ialah kemampuan menulis siswa setelah perlakuan (Y).

### 3.6 Alat Pengumpul Data

Untuk mempermudah pengolahan data hasil penelitian, ada lima macam alat pengumpul data yang digunakan. Kelima alat yang dimaksud, yakni (1) Satuan Pelajaran, (2) lembar observasi, (3) angket, (4) wawancara, dan (5) tes menulis.

### 1) Satuan Pelajaran

Satuan pelajaran yang disusun berupa seperangkat program pembelajaran dan bertujuan untuk mempermudah pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Komponen-komponen satuan pelajaran tersebut mencakup: tujuan pembelajaran (umum, khusus), materi pembelajaran (kompetensi dasar, indikator pembelajaran), kegiatan (prosedur dan langkah-langkah pembelajaran), alat dan sumber, serta evaluasi (terlampir).

Instrumen yang berupa SP ini dibagi atas dua bagian, yaitu SP yang berisi tentang model permainan tematis dengan memanfaatkan lingkungan sebagai sumber belajar dan model konvensional. Masing-masing model tersebut ditandai oleh beberapa hal. Model permainan tematis dengan memanfaatkan lingkungan sebagai sumber belajar ditandai (1) adanya kegiatan yang lebih nyata karena berhadapan dengan lingkungan secara langsung, (2) dilaksanakan di dalam atau di luar kelas; (3) pembelajaran bersifat kontekstual dan praktik langsung, dan (4) guru bertindak sebagai pembimbing atau fasilitator.

Berbeda dengan pembelajaran menulis melalui permainan tematis, dalam pembelajaran konvensional ditandai oleh beberapa ciri. Ciri-ciri dalam pembelajaran konvensional, antara lain (1) kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru kepada siswa lebih banyak bersifat informatif, (2) lebih banyak mengutamakan produk tanpa memperhatikan proses yang implementatif, (3) pembelajaran menulis dilaksanakan di dalam kelas, dan (4) guru lebih mendominasi pembelajaran dan bertindak sebagai hakim. Oleh karena itu, Sujana (1991) menjelaskan bahwa pembelajaran konvensional (ekspositori) bertolak dari pandangan bahwa tingkah laku kelas dan penyebaran pengetahuan dikontrol dan ditentukan oleh guru. Itulah sebabnya, model pembelajaran ini serupa dengan model mengajar autokratis dari Anderson. Mengajar

pada hakikatnya adalah menyampaikan informasi bahan pengajaran kepada siswa, dan siswa menerima informasi dari guru. Aktivitas belajar siswa agak terbatas pada mengingat informasi, mengungkapkan kembali apa yang telah dikuasainya, dan bertanya kepada guru tentang bahan yang belum dipahaminya. Dalam pendekatan ini, mengajar diawali dengan menyampaikan informasi bahan pengajaran oleh guru secara lisan, dilanjutkan dengan bertanya kepada siswa dan menarik kesimpulan tentang bahan pengajaran, dan diakhiri dengan pemberian tugas kepada siswa.

## 2) Lembar Observasi

Berbagai hal yang dianggap penting dicatat dengan menggunakan lembar observasi. Observasi dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi tentang pembelajaran menulis yang sedang berlangsung. Hal-hal yang diobservasi mencakup perencanaan, tujuan, metode dan media, sumber, pelaksanaan, dan evaluasi. Observasi juga diarahkan pada aktivitas dan kreativitas siswa pada saat mengikuti pembelajaran menulis di sekolah dasar. Selain itu, observasi juga dilakukan pada saat model pembelajaran menulis (mengarang) melalui Permainan Tematis dilaksanakan (terlampir).

## 3) Lembar Kuesioner (Angket)

Lembar kuesioner (angket) ini digunakan dalam penelitian berupa angket terbuka. Angket ini digunakan untuk menjaring data tentang pendapat siswa terhadap model pembelajaran menulis (mengarang) yang selama ini mereka alami, dan angket ini diberikan sebelum penelitian dilaksanakan. Selanjutnya, angket tersebut juga diberikan setelah siswa mengikuti pembelajaran menulis dengan model Permainan Tematis. Angket kedua diberikan dengan tujuan untuk mengetahui respon dan sikap siswa tentang menulis atau mengarang. Kuesioner ini berisi pertanyaan-pertanyaan tentang: pendapat, minat, dan sikap siswa terhadap menulis.

**Tabel 3.4**  
**Kisi-Kisi Lembar Kuesioner (Angket)**

Pengantar	Isi	Tujuan	Keterangan
1. Petunjuk pengisian 2. Identitas Responden	Sejumlah pertanyaan tentang pendapat dan minat siswa	Menjaring data tentang minat menulis siswa	Diberikan sebelum dan sesudah uji coba dilaksanakan

Aspek-aspek tersebut kemudian dituangkan dalam bentuk pertanyaan atau pernyataan. Sebelum kuesioner digunakan untuk menjaring data, terlebih dahulu diuji konsistensi internal dan reliabilitasnya. Konsistensi internalnya ditentukan dengan cara mengkorelasikan skor butir dengan skor total butir yang bersangkutan. Koefisien korelasinya dihitung dengan menggunakan rumus korelasi *product moment*. Suatu butir dinyatakan gugur jika koefisien korelasinya  $r < r_t$  pada taraf signifikansi 5%. Reliabilitasnya diukur dengan uji keterandalan dengan teknik *Alpha Cronbach*. Pemberian skor kuesioner ini didasarkan atas *Skala Likert*. Setiap butir diberi skor dengan rentangan 1 sampai 3.

**Tabel 3.5**  
**Format Penilaian Kuesioner (Angket)**

Responden	Aspek-aspek yang dinilai										$\Sigma n$	$\bar{X} n$	Kriteria
	Sikap dan Tanggapan Siswa tentang Menulis												
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1													
2													
3													
4													
5													
dst.													
$\Sigma$ Total													

Keterangan:

$\Sigma n$  = Jumlah Nilai

$\bar{X} n$  = Rerata Nilai

**Tabel 3.6**  
**Kriteria Penilaian Kuesioner (Angket)**

Interval Nilai	Kriteria	Keterangan
2,5 – 3,0	Baik	Positif
1,8 – 2,4	Cukup	Cukup Positif
1,0 – 1,7	Kurang	Kurang Positif

Sumber: Hasil Modifikasi Likert

Keterangan:

a = 3

b = 2

c = 1

#### 4) Wawancara

Wawancara dalam penelitian ini dilakukan sebelum dan sesudah penelitian. Wawancara pertama dilakukan untuk memperoleh informasi berupa pendapat guru tentang pembelajaran menulis yang sedang berlangsung. Selanjutnya, wawancara kedua dilakukan setelah penelitian selesai dilaksanakan dengan tujuan untuk memperoleh informasi atau pendapat guru tentang pengembangan pembelajaran menulis melalui Permainan Tematis, dan kemungkinan dikembangkannya di sekolah dasar. Adapun kriteria terwawancara (kepala sekolah dan guru) didasarkan pada pengalaman mengajar (minimal lima tahun) dan kualifikasi pendidikan minimal D-II. Hal ini bertujuan agar hasil wawancara dapat dijadikan dasar atau pijakan yang memadai untuk suatu penelitian.

**Tabel 3.7**  
**Kisi-Kisi Lembar Wawancara**

Pengantar	Isi	Tujuan	Keterangan
1. Identitas Terwawancara 2. Tempat dan Lama Tugas 3. Pendidikan Terakhir	Sejumlah pertanyaan tentang pendapat terwawancara tentang menulis di SD	Menjaring data tentang KBM dan hasil menulis siswa di SD	Diberikan sebelum dan sesudah uji coba dilaksanakan

### 5) Tes Menulis

Jenis tes yang digunakan dalam penelitian ini, yakni tes tertulis dalam bentuk esai (tes subjektif). Tes ini digunakan sebagai tes awal dan tes akhir. Tes ini disusun berdasarkan tujuan pembelajaran bahasa Indonesia, terutama menulis yang tertuang dalam GBPP Pendidikan Dasar Kurikulum 1994 yang dimodifikasi dengan Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK).

Sebelum tes diujikan kepada siswa, terlebih dahulu disusun kisi-kisi soal tes. Hal ini dilakukan untuk mengetahui tingkat validitas tes dengan cara diuji atau dikonsultasikan dengan beberapa guru, pakar, atau teman sejawat.

**Tabel 3.8**  
**Kisi-Kisi Soal Tes Menulis Siswa SD**

TPU	TPK	Bahan/Materi	Sumber	KBM	Evaluasi
1. Siswa mampu mengungkapkan gagasan, pengalaman, dan perasaan secara tertulis 2. Siswa mampu menyampaikan informasi secara tertulis sesuai dengan konteks dan keadaan	Siswa dapat membuat sebuah karangan sesuai dengan tema dan sub-subtema yang dipilih dengan memperhatikan kaidah kebahasaan yang berlaku	Menulis Argumentasi dengan tema yang berkaitan dengan bidang IPA, IPS, PPKn, Agama, dan Umum	1. Kurikulum 1994 dan KBK 2. Buku Paket Bahasa Indonesia untuk Kelas V SD 3. Buku bacaan yang relevan	1. Pendekatan: permainan tematis, penugasan, dan diskusi kelompok 2. Alat: Kartu Tema, Lembar Observasi, dan LKS	1. Proses 2. Hasil

**Keterangan:**

- TPU = Tujuan Pembelajaran Umum  
 TPK = Tujuan Pembelajaran Khusus  
 KBM = Kegiatan Belajar Mengajar  
 LKS = Lembar Kerja Siswa

Setelah tes selesai dilaksanakan kemudian hasil tes (karangan) siswa dinilai berdasarkan pedoman yang telah ditetapkan. Adapun pedoman penilaian yang digunakan sebagaimana tertera pada tabel berikut ini.

**Tabel 3.9**  
**Pedoman Penilaian Menulis**

Aspek	Kriteria	Nilai	Sebutan
Isi	Padat informasi, substantif, pengembangan tema tuntas dan relevan dengan permasalahan	27 – 30	Sangat Baik
	Informasi dan substansi cukup, pengembangan tema terbatas, relevan dengan masalah tetapi tidak lengkap	22 – 26	Agak Baik – Baik
	Informasi terbatas, substansi kurang, pengembangan tema dan permasalahan tidak cukup	17 – 21	Kurang – Cukup
	Tidak berisi, tidak ada substansi, tidak ada pengembangan	13 – 16	Sangat Kurang
Organisasi	Ekspresi lancar, gagasan diungkapkan dengan jelas, padat, tertata dengan baik, urutan logis, kohesif	18 – 20	Sangat Baik
	Kurang lancar, kurang terorganisasi tetapi ide terlihat, bahan pendukung terbatas, urutan logis tetapi tidak lengkap	14 – 17	Agak Baik – Baik
	Tidak lancar, gagasan kacau, terpotong-potong, urutan dan pengembangan tidak logis	10 – 13	Kurang – Cukup
	Tidak komunikatif, tidak terorganisasi, tidak layak nilai	7 – 9	Sangat Kurang
Kosakata	Pemanfaatan potensi kata canggih, pilihan kata dan ungkapan kata tepat, menguasai pembentukan kata	18 – 20	Sangat Baik
	Pemanfaatan potensi kata agak canggih, pilihan kata dan ungkapan kadang-kadang kurang tepat, tetapi tidak mengganggu	14 – 17	Agak Baik – Baik
	Pemanfaatan potensi kata terbatas, sering terjadi kesalahan penggunaan kosakata dan dapat merusak makna	10 – 13	Kurang – Cukup
	Pemanfaatan potensi kata asal-asalan, pengetahuan tentang kosakata rendah, tidak layak nilai	7 – 9	Sangat Kurang
Penggunaan Bahasa	Konstruksi kompleks tetapi efektif, hanya sedikit terjadi kesalahan penggunaan bentuk kebahasaan	22 – 25	Sangat Baik
	Konstruksi sederhana tetapi efektif, kesalahan kecil pada konstruksi kompleks, terjadi sejumlah kesalahan tetapi makna tidak kabur	18 – 21	Agak Baik – Baik
	Terjadi kesalahan serius dalam konstruksi kalimat, makna membingungkan atau kabur	11 – 17	Kurang – Cukup
	Tidak menguasai aturan sintaksis, terdapat banyak kesalahan, tidak komunikatif, tidak layak nilai	5 – 10	Sangat Kurang

Penulisan	Menguasai aturan penulisan, hanya terdapat beberapa kesalahan ejaan	5	Sangat Baik
	Kadang-kadang terjadi kesalahan ejaan, tetapi tidak mengaburkan makna	4	Agak Baik – Baik
	Sering terjadi kesalahan ejaan, makna membingungkan atau kabur	3	Kurang – Cukup
	Tidak menguasai aturan penulisan, terdapat banyak kesalahan ejaan, tulisan tidak terbaca, tidak layak nilai	2	Sangat Kurang

Sumber: Nurgiantoro (2001:307)

### 3.7 Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh melalui alat pengumpul data (instrumen) terdiri dari dua macam, yakni data proses dan hasil belajar. Data proses berupa deskripsi seluruh kegiatan diperoleh secara nontes berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan angket; sedangkan data hasil belajar berupa karangan siswa diperoleh berdasarkan tes menulis. Selanjutnya, kedua data tersebut dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan.

#### 3.7.1 Analisis Proses

Analisis terhadap proses dilakukan secara kualitatif selama kegiatan berlangsung berdasarkan instrumen yang digunakan. Analisis proses dilakukan dengan cara:

- 1) melakukan berbagai pencatatan (data lapangan) selama kegiatan berlangsung secara deskriptif,
- 2) melakukan pengkodean dan identifikasi data,
- 3) mengklasifikasikan data sesuai dengan karakteristiknya berdasarkan gejala yang dominan terjadi,
- 4) mengolah dan merumuskan data berdasarkan kriteria atau teori yang relevan, dan
- 5) menafsirkan data sebagai simpulan akhir.

### 3.7.2 Analisis Hasil

Teknik analisis terhadap hasil kegiatan (karangan siswa) dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif. Secara kuantitatif, karangan siswa dianalisis berdasarkan pedoman penilaian karangan dari Nurgiantoro (2001:307). Aspek-aspek karangan yang dianalisis, meliputi: isi karangan, organisasi tulisan, kosakata, penggunaan bahasa, dan penulisan.

Selanjutnya, untuk menguji tingkat perbedaan antara kemampuan menulis siswa yang belajar dengan “Model Permainan Tematis dan Model Pembelajaran Konvensional” dianalisis melalui Uji-t (t-tes).

Rumus:

$$t = \frac{\bar{D}}{\sqrt{\frac{\sum D^2 - (\sum D)^2 / n}{n(n-1)}}$$

$\bar{D}$  : Rerata nilai beda

$n$  : Jumlah sampel

$\Sigma$  : Jumlah

di mana :  $t_{hit} > t_{tab}$  (Arikunto, 1994:318)

Selain secara kuantitatif, analisis karangan siswa juga dilakukan secara kualitatif. Analisis secara kualitatif ini dilakukan untuk mengetahui perkembangan kemampuan siswa sekolah dasar dalam menulis (mengarang). Analisis perkembangan kemampuan menulis didasarkan pada beberapa karangan yang dihasilkan siswa. Rujukan penilaian berpedoman pada Analisis Wilkinson (1989) dengan menitikberatkan perkembangan aspek kebahasaan, kognitif, dan moral.

**Tabel 3.10**  
**Indikator Penilaian Perkembangan Menulis Siswa**

Kebahasaan	Kognitif	Moral
1. EYD: a. Penulisan kata dasar, kata turunan, kata ulang, dan kata depan b. Pemakaian huruf kapital: awal kalimat, petikan langsung c. Penggunaan tanda baca: titik, koma, tanda tanya, tanda seru, tanda petik, dan tanda hubung 2. Diksi: Umum, Khusus 3. Kalimat: Subjek, Predikat, Objek, Pelengkap, dan Keterangan 4. Proposisi: kohesi, referensi, substitusi, elipsis, dan konjungsi	1. Penggambaran 2. Penafsiran 3. Penyimpulan 4. Perenungan ..	1. Karakteristik Fisik 2. Norma Hukum 3. Norma Status 4. Norma Konvensional 5. Tujuan atau Motif 6. Konsep Abstrak Universal 7. Pengembangan Nilai Personal

Sumber: Wilkinson (1989)

Langkah-langkah analisis ditempuh dengan cara:

- 1) membaca keseluruhan isi karangan tiap-tiap siswa secara cermat,
- 2) membandingkan antara yang satu dan yang lain berdasarkan karangan siswa,
- 3) mengidentifikasi dan mendeskripsikan perkembangan isi karangan siswa ditinjau dari aspek kebahasaan dan kaidah yang berlaku,
- 4) mencermati tiap-tiap karangan siswa dan menganalisis perkembangan kemampuan siswa ditinjau dari aspek kognitif dan moral,
- 5) menafsirkan dan mendeskripsikan perkembangan kemampuan menulis (mengarang) berdasarkan isi karangan siswa dilihat dari gejala yang dominan terjadi, dan
- 6) menyimpulkan dengan cara mendeskripsikan perkembangan kemampuan menulis (mengarang) siswa sebagai penyimpulan akhir.