

## **BAB 3**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Metode Penelitian**

Metode merupakan prosedur yang sistematis dalam melaksanakan suatu kegiatan, termasuk kegiatan penelitian. Sugiyono (2007: 1) berkata bahwa metode penelitian merupakan cara ilmiah yang digunakan untuk mendapatkan data dengan tujuan tertentu dan cara ilmiah berarti kegiatan itu dilandasi oleh metode keilmuan. Arikunto (2006: 3) mengatakan bahwa:

Metode eksperimen adalah penelitian yang sengaja membangkitkan timbulnya suatu kejadian atau keadaan, kemudian diteliti bagaimana akibatnya. Dengan kata lain, eksperimen adalah suatu cara untuk mencari hubungan sebab-akibat (hubungan kausal) antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh penulis dengan menganalisis atau mengurangi atau menyisihkan faktor-faktor lain yang mengganggu. Eksperimen selalu dilakukan dengan maksud untuk melihat akibat suatu perlakuan.

Penelitian pembelajaran menulis karangan deskripsi dengan menggunakan media permainan kartu kuartet ini menggunakan pendekatan kuantitatif karena dalam pengolahan datanya berupa angka-angka dalam statistik dan penelitian ini menggunakan metode eksperimen semu (*quasi sekperimental research*).

### 3.1.1 Desain Penelitian

Desain penelitian ini adalah *one group pretes postest design*, yaitu di dalam desain ini observasi dilakukan sebanyak 2 kali yaitu sebelum eksperimen dan setelah eksperimen. Observasi yang dilakukan sebelum eksperimen ( $O_1$ ) disebut pre-test, dan observasi sesudah eksperimen ( $O_2$ ) disebut post-test dan *tritmen* atau perlakuan ( $X$ ) merupakan perlakuan berupa pemanfaatan media permainan kuartet di dalam pembelajaran menulis karangan deskripsi.

$$E = O_1 \rightarrow X \rightarrow O_2$$

Keterangan:

E = Kelompok / kelas eksperimen

$O_1$  = Hasil observasi sebelum perlakuan

$O_2$  = Hasil observasi sesudah perlakuan

X = Perlakuan di kelompok eksperimen

### 3.1.2 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatan pengumpulan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah (Arikunto, 2006:149). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas observasi, tes, dan angket.

#### 1) Observasi

Observasi dilakukan untuk mengamati bagaimana kegiatan belajar mengajar berlangsung yang meliputi, bagaimana siswa selama proses

pembelajaran berlangsung dan bagaimana tanggapan siswa mengenai pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan. Observasi yang digunakan penulis dalam penelitian ini berupa observasi sistematis dengan menggunakan instrumen pedoman penilaian untuk observer.

## 2) Tes

Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok (Arikunto, 2006:150). Adapun tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes menulis, khususnya menulis karangan deskripsi. Tes menulis yang dilakukan ini adalah tes yang dapat mengarahkan siswa agar mampu mengungkapkan gagasan dalam sebuah tulisan dengan tepat.

## 3) Angket

Angket atau kuesioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya atau hal-hal yang ia ketahui (Arikunto: 2006:151). Sebagai rangkaian kegiatan angket diperlukan untuk penyusunan dengan melalui prosedur yang telah digariskan. Arikunto (2006:225) mengemukakan prosedur penggunaan angket sebagai berikut.

- a) Merumuskan tujuan yang akan dicapai dengan kuesioner.
- b) Mengidentifikasi variabel yang akan dijadikan sasaran kuesioner.
- c) Menjadikan setiap variabel menjadi sub variabel yang lebih spesifik dan tunggal.

- d) Menentukan jenis data yang akan dikumpulkan, sekaligus untuk menentukan teknik analisisnya.

### **3.2 Teknik Pengumpulan Data**

Data-data yang terdapat di dalam penelitian ini diperoleh menggunakan instrumen penelitian yang diberikan terhadap subjek. Mengenai teknik pengumpulan data dalam penelitian ini, penulis uraikan sebagai berikut.

#### **3.2.1 Observasi**

Observasi dilakukan untuk mengamati bagaimana kegiatan belajar mengajar berlangsung, yang meliputi bagaimana keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran berlangsung dan bagaimana tanggapan siswa mengenai pelaksanaan pembelajaran menulis karangan deskripsi dengan menggunakan media permainan kartu kuartet di kelas eksperimen. Observasi yang digunakan penulis dalam penelitian ini berupa observasi sistematis dengan menggunakan instrumen pedoman penilaian untuk observer. Ada pun format observasi dalam kolom refleksi yang penulis gunakan terlampir dalam lampiran. Berdasarkan lembar observasi, maka penulis pun menyusun kualifikasi penilaian untuk observer pada tabel berikut.

Tabel 3.1

## Lembar Observasi

No	ASPEK YANG DI NILAI	NILAI
1.	Kemampuan membuka pelajaran. a. Menarik perhatian siswa b. Memotivasi siswa c. Membuat kaitan materi ajar sebelumnya dengan materi yang akan diajarkan d. Memberi acuan materi yang akan diajarkan	
2.	Sikap guru dalam proses pembelajaran. a. Kejelasan suara dalam komunikasi dengan siswa b. Tidak melakukan gerakan dan ungkapan yang mengganggu perhatian siswa c. Antusiasme mimik dalam penampilan d. Mobilitas posisi tempat dalam kelas	
3.	Penjelasan materi pembelajaran. a. Kejelasan memposisikan materi ajar yang disampaikan dengan materi lainnya yang terkait b. Kejelasan menerangkan berdasarkan tuntutan aspek kompetensi (kognitif, afektif, dan psikomotorik) c. Kejelasan dalam memberikan contoh/ilustrasi sesuai dengan tuntutan aspek kompetensi d. Mencerminkan penguasaan materi ajar secara proporsional	
4.	Implementasi langkah-langkah pembelajaran (Skenario). a. Penyajian materi ajar yang sesuai dengan langkah-langkah yang tertuang dalam RPP b. Proses pembelajaran yang mencerminkan komunikasi guru dengan siswa yang berpusat ada siswa c. Antusias dalam menanggapi dan menggunakan respons dari siswa d. Cermat dalam memanfaatkan waktu, sesuai dengan alokasi yang di rencanakan	
5.	Penggunaan media pembelajaran. a. Memperhatikan prinsip penggunaan jenis media b. Tepat saat penggunaan c. Terampil dalam mengoperasikan d. Membantu kelancaran proses pembelajaran	
6.	Evaluasi. a. Melakukan evaluasi berdasarkan tuntutan aspek	

	kompetensi b. Melakukan evaluasi sesuai dengan butir soal yang telah direncanakan dalam RPP c. Melakukan evaluasi sesuai dengan alokasi waktu yang direncanakan d. Melakukan evaluasi sesuai dengan bentuk dan jenis yang direncanakan	
7.	Kemampuan menutup pelajaran. a. Meninjau kembali/menyimpulkan materi kompetensi yang diajarkan b. Memberi kesempatan bertanya c. Menjelaskan kegiatan ko-kurikuler d. Menginformasikan materi ajar berikutnya	

Dengan rincian penilaian sebagai berikut.

**Tabel 3.2**

**Deskripsi Kriteria Penilaian Observasi**

Nilai	Rentang Skor	Arti
A	3,5 – 4	Baik sekali
B	2,5 – 3,4	Baik
C	1,5 – 2,4	Cukup
D	1,0 – 1	Kurang
E	< 1	Kurang Sekali

### 3.2.2 Tes

Tes digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dalam menulis karangan deskripsi. Tes dilakukan sebanyak dua kali, yaitu tes sebelum mendapat perlakuan (pretes) dan tes sesudah mendapat perlakuan (postes). Tes pertama dilakukan agar dapat mengukur kemampuan awal siswa sebelum adanya perlakuan dalam pembelajaran, tes kedua dilakukan untuk mengukur seberapa jauh pemahaman siswa dengan adanya perlakuan yang telah diberikan (pembelajaran menulis karangan deskripsi dengan menggunakan media permainan kartu kuartet).

Tes yang diberikan pada siswa dalam penelitian ini adalah berupa perintah untuk menulis karangan deskripsi dengan ketentuan sebagai berikut.

- 1) Tema karangan adalah lingkungan sekitar sekolah.
- 2) Panjang karangan minimal tiga paragraf.

Agar hasil penelitian memenuhi derajat validitas dan reliabilitas yang baik, maka prosedur penilaian dilakukan oleh tiga orang, yakni:

- 1) Penulis, mahasiswa jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FPBS, UPI.
- 2) Gumilar S.Pd, guru Bahasa dan Sastra Indonesia SMA Negeri 1 Rancaekek.
- 3) Winarni Rahmawati, mahasiswa jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FPBS, UPI.

### **3.2.3 Angket**

Sebagian besar penelitian pada umumnya menggunakan angket atau kuesioner sebagai metode yang dipilih untuk mengumpulkan data. Hal ini bertujuan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap media permainan kartu kuartet yang diujikan. Lembar angket yang diberikan kepada siswa sebagai berikut.

Tabel 3.3

## Kisi-kisi Angket

No	Aspek yang dinilai	No. Pertanyaan	Pertanyaan	Alternatif jawaban
1.	Mengetahui seberapa besar pengetahuan siswa dalam menulis karangan deskripsi	1)	Pernakah guru Anda memberikan pembelajaran menulis karangan deskripsi?	A. Pernah B. Tidak pernah C. ....
2.	Sikap siswa terhadap pembelajaran karangan deskripsi	2)	Apakah Anda senang bila mendapatkan tugas mengarang terutama menulis karangan deskripsi?	A. Senang B. Tidak senang C. ....
3.	Pendapat siswa dalam pembelajaran menulis karangan deskripsi	3)	Adakah kendala dalam menulis karangan deskripsi?	A. Ada B. Tidak C. ....
4.	Mengetahui media yang digunakan oleh bidang studi	4)	Media atau metode apa yang digunakan guru Anda ketika Anda menulis karangan deskripsi?	A. Ceramah B. Inquiri C. ....
5.	Pendapat siswa dalam pembelajaran menulis karangan deskripsi	5)	Apakah materi deskripsi yang diberikan oleh guru Anda sudah cukup jelas?	A. Ya B. Tidak C. ....
6.	Mengetahui apakah media ini pernah diterapkan sebelumnya	6)	Apakah sebelumnya guru Anda pernah menerapkan media permainan kartu kuartet dalam menulis karangan deskripsi?	A. Pernah B. Tidak pernah C. ....
7.	Sikap siswa mengenai media permainan kartu kuartet	7)	Apakah Anda senang telah mengikuti pembelajaran menulis karangan deskripsi dengan menggunakan media permainan kartu kuartet?	A. Senang B. Tidak senang C. ....
8.	Sikap siswa mengenai media permainan kartu kuartet	8)	Yakin atau tidakah Anda, penggunaan media ini akan dapat meningkatkan kemampuan siswa?	A. Yakin B. Tidak yakin C. ....
9.	Pendapat siswa mengenai media permainan kartu	9)	Apa pendapat Anda tentang pembelajaran menulis deskripsi dengan menggunakan media ini?	A. Lebih mudah B. Sulit



kuartet			C. ....
	10)	Bagaimanakah pendapat Anda, apakah ada peningkatan hasil belajar menulis karangan deskripsi Anda dengan pemanfaatan media permainan kartu kuartet?	A. Ya B. Tidak C. ....
	11)	Apakah setelah mengikuti pembelajaran menulis karangan deskripsi dengan menggunakan media ini, Anda termotivasi untuk terus belajar menulis mengarang?	A. Ya B. Tidak C. ....
	12)	Jika dibandingkan antara menulis karangan deskripsi dengan menggunakan media permainan kartu kuartet dan pembelajaran yang dipakai oleh guru Anda, Anda lebih suka yang mana?	A. Pembelajaran dengan media permainan kartu kuartet B. Pembelajaran dengan media yang digunakan oleh guru C. ....
	13)	Adakah kendala yang Anda rasakan ketika menulis karangan deskripsi dengan menggunakan media permainan kartu kartet	A. Ada B. Tidak C. ....

### 3.3 Teknik Pengolahan Data

Data yang diperoleh dari hasil penelitian merupakan data yang belum memiliki makna. Agar data tersebut lebih bermakna mengenai permasalahan yang diteliti, maka data yang telah diperoleh tersebut harus segera diolah agar dapat memberikan pandangan untuk menganalisis data lebih lanjut. Data yang sudah diolah dan dianalisis untuk menguji hipotesis penelitian. Dalam penelitian ini,

data diolah dan dianalisis dengan menggunakan perhitungan statistik *inferensial* (statistik induktif atau statistik probabilitas). Statistik *inferensial* adalah teknik statistik yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi (Sugiyono, 2007:113).

Adapun langkah-langkah dalam analisis data tersebut adalah sebagai berikut:

### 1) Penskoran

Setiap tulisan siswa yang telah dikerjakan, skor diberikan dengan berpatokan pada format penilaian sebagai berikut.

**Tabel 3.4**  
**Kriteria Penilaian**

No.	Aspek yang dinilai	Bobot penilaian	Nilai					Skor
			1	2	3	4	5	
1.	Mekanik							
	- Ejaan dan tanda baca	3						
	- Kalimat	3						
	- Diksi	2						
2.	Kualitas dan ruang lingkup isi (kedeskripsian)							
	- pengalaman pancaindra	4						
	- pelukisan	4						
	- daya imajinasi	4						

Dengan rincian penilaian sebagai berikut.

**Tabel 3.5**  
**Deskripsi Kriteria Penilaian**

No	Aspek	Skor	Ketentuan
1.	Mekanik a. Ejaan dan tanda baca	5	Tidak ada kesalahan
		4	Kesalahan pada unsur tanda baca, penulisan kata, dan huruf kurang dari lima kali
		3	Kesalahan pada unsur tanda baca penulisan kata, dan huruf kurang dari tiga kali
		2	Kesalahan pada ketiga unsur dan diulang lebih dari tiga kali.
	b. Kalimat	5	Struktur benar, ada variasi, dan mudah dipahami
		4	Struktur benar, jelas, paling banyak mengandung dua kesalahan
		3	Struktur tidak benar, jelas, paling banyak mengandung tiga kesalahan
		2	Struktur tidak benar, banyak sekasli kesalahan dan kurang dipahami
	c. Diksi	5	pilihan kata tepat, penggunaan kata yang membangun kalimat tepat, perbendaharaan kata sangat luas.
		4	pilihan kata cukup tepat, ketepatan kata yang membangun kalimat cukup, perbendaharaan kata cukup luas.
		3	pilihan kata kurang tepat, ketepatan kata yang membangun kalimat kurang, perbendaharaan kata sedikit terbatas.
		2	pilihan kata kurang tepat, ketepatan kata yang membangun kalimat kurang, perbendaharaan kata terbatas.
2.	Kedeskripsian objek a. Pancaindra	5	Lengkap dan merata
		4	Hanya mengandung tiga pengindraan
		3	Hanya mengandung dua pengindraan
		2	Hanya mengandung satu pengindraan

	b. Pelukisan	5	Terperinci dan jelas
		4	Terperinci tetapi sedikit kejelasan
		3	Tidak terperinci
		2	Tidak ada pelukisan
	c. Daya imajinasi	5	Kreatif dan imajinatif
		4	Kreatif tetapi kurang imajinatif
		3	Tidak kreatif
		2	Tidak imajinatif

## 2) Mencari Rata-rata

Mencari rata-rata dengan rumus :

$$\text{Rata-rata} = \frac{\sum \text{nilai}}{3}$$

## 3) Uji Reabilitas Antar Penimbang

Uji reliabilitas ini menggunakan prinsip ANAVA.

**Table 3.6**  
**Prinsip ANAVA**

Sumber variasi	SS	Db	Variasi
Dari testi	$SS_1 \sum d_t^2$	N-1	$\frac{SS_1 \sum d_t^2}{N-1}$
Dari Penguji	$SS_p \sum d_p^2$	K-1	-
Dari kekeliruan	$SS_{kk} \sum d_{kk}^2$	(N-1)(K-1)	$\frac{SS_{kk} \sum d_{kk}^2}{(N-1)(K-1)}$

Kemudian melakukan uji perhitungan reabilitasnya dengan rumus:

$$r_{11} = \frac{V_t - V_k}{V_k}$$

Keterangan :

$r_{11}$  = reabilitas yang dicari

$V_t$  = variasi dari testi

$V_k$  = variasi dari kekeliruan

Untuk mengukur signifikansi koefisien korelasi digunakan table Guilford sebagai berikut:

**Table 3.7**

**Tabel Guilford**

Nilai	Tingkat Korelasi
< dari 0,20	Tak ada korelasi
0,20 - 0,40	Korelasi rendah
0,40 – 0,60	Korelasi sedang
0,60 – 0,80	Korelasi tinggi
0,80 – 0,99	Korelasi tinggi sekali
1,00	Korelasi sempurna

#### 4) Uji Normalitas

Melakukan uji normalitas nilai karangan siswa hasil pretes dan postes dengan menggunakan rumus Chi Kuadrat. Langkah-langkah pengujian normalitas adalah sebagai berikut.

$$\chi^2_{hitung} = \frac{\sum(O_i - E_i)^2}{\sum E_i}$$

$\chi^2$  = Chi kuadrat

$f_o$  = frekuensi observasi

$f_h$  = frekuensi harapan

### 5) Uji Hipotesis

Melakukan pengujian hipotesis dengan menentukan signifikansi perbedaan dua variabel dengan kriteria jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dapat disimpulkan kedua variabel mempunyai perbedaan yang signifikan.

- a. mencari deviasi

$$Md = \frac{d}{N}$$

- b. menghitung jumlah kuadrat deviasi

$$\sum X^2 d = \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{N}$$

- c. mencari derajat kebebasan

$$db = N - 1$$

- d.  $t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}}$

Keterangan :

$Md$  = mean dari deviasi (d) antara pretes dan pascates

$Xd$  = perbedaan deviasi dengan mean deviasi

$N$  = banyaknya subjek

$df$  = atau  $db$  adalah  $N-1$

e. Mementukan derajat kebebasan

$$Dk = N-1$$

f.  $t_{tabel} = 95\%$

#### 6) Analisis Angket Siswa

Salah satu data penunjang dalam penelitian ini adalah angket. Angket tersebut di sebar setelah pembelajaran berlangsung kepada siswa di kelas eksperimen. Hal ini dilakukan untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan media permainan kartu kuartet dalam pembelajaran menulis karangan deskripsi. Persentase tersebut dapat dihitung dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{f_o}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

$P$  = Persentase

$f_o$  = Frekuensi responden yang menjawab pilihan dalam setiap pertanyaan

$N$  = Jumlah responden

Dengan tafsiran penilaian sebagai berikut :

0%	= tidak ada
1% - 5%	= hampir tidak ada
6% - 25%	= sebagian kecil
26% - 49%	= hampir setengahnya
50%	= setengahnya
51% - 75%	= lebih dari setengahnya
76% - 95%	= sebagian besar
96% - 99%	= hampir seluruhnya
100%	= seluruhnya

### 3.4 Sumber Data Penelitian

Yang di maksud sumber data penelitian adalah subjek dari mana data diperoleh. Sumber data yang dijadikan subjek dalam penelitian ini adalah populasi dan sampel.

#### 3.4.1 Populasi

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian (Arikunto, 2006:130). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SMA Negeri 1 Rancaekek kelas X yang berjumlah 9 kelas, yaitu kelas X-1 sampai dengan kelas X-9. Karena adanya keterbatasan waktu, maka penulis tidak melakukan populasi siswa, tetapi membuat populasi kelas, oleh karena itu penulis hanya melakukan penelitian di



satu kelas. Hal tersebut dilakukan karena adanya beberapa pertimbangan agar waktu penelitian menjadi lebih efektif.

### **3.4.2 Sampel**

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti (Arikunto, 2006:131). Sampel dalam penelitian ini adalah kelas X-7 sebagai kelas eksperimen yang diambil secara acak dan didapatkan hasil kelas eksperimen dengan jumlah 30 orang siswa.

## **3.5 Persiapan dan Pelaksanaan Proses Belajar Mengajar Menulis Karangan Deskripsi dengan Menggunakan Media Permainan Kartu Kuartet**

Pada pelaksanaan penelitian di kelas eksperimen, dibutuhkan persiapan sebelum melaksanakan pembelajaran dan rincian pelaksanaan di dalam pembelajaran diantaranya sebagai berikut.

### **3.5.1 Persiapan PBM Menulis Karangan Deskripsi**

Dalam penelitian ini, proses belajar mengajar menulis karangan deskripsi dengan menggunakan permainan kartu kuartet yang dilakukan selama dua kali pertemuan, dengan deskripsi kegiatan sebagai berikut.

#### **3.5.1.1 Penetapan Kegiatan Mengajar**

- 1) Pertemuan pertama dilakukan selama 2 x 45 menit, digunakan untuk melakukan tes kemampuan awal siswa dalam menulis karangan deskripsi

(pretes). dengan langkah-langkah sesuai dengan skenario pembelajaran yang telah disusun.

- 2) Pertemuan kedua dilakukan selama 2 x 45 menit, digunakan untuk membahas hasil tulisan siswa pada pertemuan sebelumnya dan 20 menit terakhir digunakan untuk melakukan tes kemampuan akhir siswa (postes) dalam menulis karangan deskripsi setelah diberikan *tritmen* berupa permainan kartu kuartet dan setelah itu memberikan angket kepada siswa.

### **3.5.1.2 Perencanaan Pembelajaran**

Dalam perencanaan pembelajaran menulis karangan deskripsi dengan menggunakan media permainan kartu kuartet, penulis merancang skenario pembelajaran yang dapat dilihat pada lampiran.

### **3.5.2 Pelaksanaan Pembelajaran Menulis Karangan Deskripsi dengan Menggunakan Media Permainan Kartu Kuartet**

Pada pelaksanaannya penelitian ini disesuaikan dengan rancangan pelaksanaan pembelajaran yang ada, diantaranya kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

#### **3.5.2.1 Kegiatan Pendahuluan**

Pada kegiatan pendahuluan, di kelas eksperimen yang dijadikan sampel, penulis melakukan tes awal menulis karangan deskripsi dengan tema lingkungan sekolah selama 20 menit.

### 3.5.2.2 Kegiatan Inti

kegiatan ini dimulai dengan mengingatkan kembali siswa pada pembelajaran menulis karangan deskripsi yang telah dipelajari. Kemudian, pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media permainan kartu kuartet dengan langkah-langkah yang telah dipaparkan dalam skenario pembelajaran.

### 3.5.2.3 Kegiatan Penutup

Untuk mengukur efektivitas perlakuan yang telah diberikan dan melihat peningkatan kemampuan dalam menulis karangan deskripsi, pada kegiatan penutup dilakukan dengan melakukan tes kemampuan akhir (postes) dengan ketentuan sama dengan tes awal sesuai dengan kartu yang telah didapatkan. Setelah itu, penulis membagikan angket terhadap siswa atas pembelajaran yang telah dilakukan.