

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di Sekolah Dasar Jl. Sutrisno, Sukaramai I, Kec. Medan Area, Kota Medan, Prov. Sumatera Utara dan dilaksanakan pada semester II tahun ajaran 2023/2024. Adapun yang menjadi alasan peneliti memilih lokasi tersebut yaitu belum pernah dilaksanakan penelitian sejenis ini pada sekolah yang bersangkutan.

3.2 Populasi dan Sampel

3.2.1 Populasi

Menurut Sugiyono dalam (Amin et al., 2023) mendefinisikan populasi sebagai wilayah generalisasi yang ada dalam penelitian wilayah ini meliputi tentang objek atau subjek yang bisa ditarik kesimpulannya. Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Apabila seseorang ingin memiliki semua elemen yang ada dalam penelitian, maka penelitiannya merupakan penelitian populasi (Zairina, 2021). Maka dari itu yang menjadi populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V di Sekolah Dasar, dapat dilihat pada berikut:

Table 1 Populasi Penelitian

Kelas	Jumlah		Jumlah Siswa
	Laki-Laki	Perempuan	
Kelas V-A	8	15	23
Kelas V-B	12	11	23
Jumlah Keseluruhan			46

Sumber : Dokumen Guru kelas VA dan VB di Sekolah Dasar

3.2.2 Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mempelajari semua yang ada pada populasi, Karena keterbatasan waktu dan dana maka dengan demikian peneliti menggunakan sampel yang di ambil dari populasi (Fadhliyani et al., 2022).

Dalam penelitian ini penulis menetapkan jenis pengambilan menggunakan teknik *purposive sampling*, di mana teknik penentuan sampel dengan pertimbangan, tujuan tertentu, serta berdasarkan ciri-ciri yang sudah diketahui sebelumnya (Sugiyono, 2013). Dalam penelitian ini, penelitian menggunakan seluruh siswa kelas V sebagai sampel, dengan pertimbangan bahwa siswa pada kelas V A dan V B memiliki ciri-ciri yang sama, dimana nilai rata rata kedua kelas setara dan populasi siswa pada kedua kelas sama jumlahnya.

Table 2 sampel Penelitian

No	Pelakuan Mengajar	Kelas	Jumlah
1	Eksperimen	VA	23 orang
2	Kontrol	VB	23 orang
Jumlah			46 orang

3.3 Metode dan Prosedur Penelitian

3.3.1. Metode Penelitian

Penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif. Metode kuantitatif itu sendiri ialah penelitian ilmiah yang sistematis terhadap bagian-bagian dan fenomena serta kausalitas hubungan-hubungannya (Sidik, 2021). Penelitian yang akan digunakan ialah metode kuantitatif bersifat *quasi eksperimen*.

Peneliti menguji coba dengan media audio visual untuk lebih mengetahui adanya pengaruh terhadap keterampilan menyimak cerita dalam pelajaran Bahasa Indonesia dengan membandingkan tes keterampilan menyimak antara siswa yang menggunakan media audio visual sebagai kelas eksperimen sedangkan yang tidak menggunakan media audio visual sebagai kelas kontrol.

Desain penelitian yang digunakan *quasi eksperimen*, dimana terdapat dua kelompok yang diberikan *pretest* untuk lebih mengetahui keadaan awal keterampilan menyimak pada siswa di Sekolah Dasar Jl. Sutrisno, Sukaramai

I, Kec. Medan Area, Kota Medan, Prov. Sumatera Utara khususnya untuk kelas V (Lima). Setelah mengetahui hasil *pretest* yang cukup signifikan. *posttest* akan di lakukan setelah kedua kelas diberi perlakuan yang berbeda. Untuk dapat mengetahui perbedaan pemahaman siswa dilakukanlah kelas eksperimen dan kelas kontrol. Untuk kelas eksperimen kelas VA dan sedangkan VB untuk kelas kontrol.

3.3.2 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian adalah langkah yang digunakan untuk mengumpulkan data dan memecahkan masalah dalam suatu penelitian. Menurut (Bernard & Mariam, 2018) Secara umum prosedur penelitian terdiri dari 3 tahap, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap akhir.

1. Tahap Persiapan

Tahap persiapan dalam penelitian ini meliputi:

- a. Konsultasi dengan guru bidang studi Bahasa Indonesia (guru kelas).
- b. Melakukan observasi awal.
- c. Membuat perangkat pembelajaran seperti RPP, Media Pembelajaran, LKS dan tugas untuk siswa.
- d. Membuat lembar observasi untuk mengetahui aktivitas siswa.
- e. Membuat lembar tes hasil belajar.

2. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan dalam penelitian ini diantaranya:

- a. Memberikan pretest di awal pembelajaran (pertemuan pertama).
- b. Melaksanakan pembelajaran dengan media audio visual (Film animasi)
- c. Melaksanakan observasi terhadap aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung.
- d. Memberikan tes dalam bentuk pilihan ganda untuk melakukan evaluasi (*posttest*).

3. Tahap Penyelesaian

Pada tahap penyelesaian dilakukan beberapa langkah sebagai berikut:

- a. Mengolah data hasil penelitian.
- b. Menganalisis dan membahas data hasil penelitian.
- c. Membuat kesimpulan

Dalam desain penelitian ini, objek yang akan diteliti akan mengikuti proses pembelajaran. Sebelum perlakuan diberikan, kelompok eksperimen dan kelompok kontrol akan diberi tes *pretest* untuk menilai nilai awal siswa. Kelompok eksperimen akan menerima pembelajaran menggunakan media audio visual, sementara kelompok kontrol akan menerima pembelajaran konvensional. Setelah itu, kedua kelompok akan diberi tes akhir untuk mengevaluasi efek dari perlakuan yang diberikan.

3.4 Definisi Operasional

1. Media Audio Visual

Pada penelitian ini media audio visual sebagai variable x , media audio visual adalah media pembelajaran yang digunakan melalui indera pendengar dan penglihat secara terpadu. Media audio visual dalam penelitian ini merupakan film kartun yang berceritakan tentang malin kundang. Malin Kundang adalah cerita rakyat yang berasal dari provinsi Sumatera Barat, Indonesia. Legenda Malin Kundang berkisah tentang seorang anak yang durhaka pada ibunya dan karena itu dikutuk menjadi batu. Media audio visual akan meningkatkan perhatian siswa terhadap materi pembelajaran, membantu siswa memperluas wawasan dan pengalaman, mengatasi siswa yang memiliki sifat pasif dan Menarik siswa untuk meningkatkan kemampuan menyimak pada siswa.

2. Keterampilan Menyimak

Pada penelitian ini keterampilan menyimak sebagai variable y , keterampilan menyimak suatu proses kegiatan mendengarkan, kegiatan ini dikata baik jika siswa sudah menguasai tiga keterampilan berbahasa yang lain dan mempermudah memahami setiap mata pelajaran yang diajarkan. Keterampilan menyimak terlibat dalam proses pengembangan bersosial siswa. Melalui menyimak, siswa dapat memahami pemikiran temannya dan menjadi menjadi pendengar yang baik.

1.5 Instrument Penelitian

Pada umumnya peneliti melakukan pengukuran dengan menggunakan alat ukur yang baik. Alat ukur penelitian biasanya disebut dengan instrument penelitian. Instrument penelitian merupakan alat untuk mengumpulkan, mengolah, menganalisa dan menyajikan data-data secara sistematis serta objektif dengan tujuan memecahkan suatu persoalan atau menguji suatu hipotesis. Jadi semua alat yang bisa mendukung suatu penelitian bisa disebut instrumen penelitian atau instrumen pengumpulan data (Nasution, 2016).

Menurut (Aryani & Rodiyana, 2021) Terdapat indikator dalam keterampilan menyimak yang harus diperhatikan siswa diantaranya mampu menceritakan kembali isi cerita yang disimak, mampu memahami makna atau isi cerita yang disimak, mampu menambah wawasan atau pengetahuan, dan mampu mengambil pesan atau hikmah dari cerita yang disimak.

Tes adalah pertanyaan-pertanyaan pada lembar kerja. Lembar instrumen berupa tes ini berisi beberapa pertanyaan. Setiap pertanyaan mewakili satu jenis variabel yang diukur (Sahir, 2022). Menurut (Hardani et al., 2020) Tes adalah prosedur untuk mengukur dan menilai pengetahuan atau keterampilan seseorang melalui serangkaian tugas, seperti pertanyaan atau perintah, yang harus dijawab atau dikerjakan oleh yang diuji (testee), menghasilkan nilai yang bisa dibandingkan dengan standar atau testee lainnya. Menurut Suwanto dalam (Mustaqim, 2017) Tes Tertulis (*written test*) adalah tes yang menuntut jawaban dari siswa secara tertulis. Adapun yang termasuk jenis tes tertulis adalah a). tes obyektif, merupakan salah satu bentuk evaluasi di mana terdapat pilihan atau *alternative* jawaban yang telah disediakan. Tes obyektif ini sangat efektif untuk melakukan evaluasi secara cepat, siswa memungkinkan untuk menjawab sejumlah besar pertanyaan dalam satu periode tes.

Tes yang ingin digunakan adalah soal pilihan ganda berjumlah 15 soal, sehingga apabila semua jawaban benar, skornya 15 dan apabila semua jawaban salah, skornya 0. Jadi bobot terendah adalah 0 dan bobot tertinggi adalah 1. Secara ringkas, dapat disajikan dalam bentuk kisi-kisi sebagai berikut: untuk

mengetahui hasil keterampilan menyimak cerita pada mata pelajaran lingkungan sekitar dengan sub bab nya menanggapi cerita dengan peristiwa. Terlebih dahulu peneliti membuat kisi-kisi tes keterampilan menyimak berdasarkan indicator. Kisi- kisi tersebut sebagai berikut:

Table 3 Kisi - Kisi Instrumen Keterampil Menyimak

Kompetensi Dasar	Definisi Operasional	Indikator	Soal	Jumlah
5.2 Mengidentifikasi unsur cerita (tokoh, tema, latar, dan amanat)	Metode menyimak yang lebih terfokus sumber informasi yang diterima oleh siswa hanya dari guru, siswa pasif hanya menerima	1. Mengidentifikasi nama-nama tokoh	6,9,13	3
		2. Menemukan kata yang sulit pada cerita.	2,3,11	3
		3. Menentukan latar cerita dengan mengutip kalimat atau paragraf yang mendukung	5,14	2
		4. Menentukan unsur dalam cerita: alur, amanat/pesan moral dan tema	1,8,10,15	4
		5. Siswa mampu menceritakan kembali isi cerita.	4,7,12	3

3.6 Uji Coba Instrumen

1. Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan kevalidan atau kesahihan suatu instrument. Jadi pengujian validitas itu mengacu pada sejauh mana suatu instrument dalam menjalankan fungsi. Suatu alat pengukur dikatakan valid, apabila alat itu mengukur apa yang perlu diukur oleh alat tersebut misalnya mengukur berat suatu benda dengan menggunakan timbangan. Validitas dalam penelitian ini diuji dengan

menggunakan teknik pengujian validitas konstruksi, karena instrument penelitian disusun berdasarkan teori yang relevan dan dirancang dengan menggunakan kisi-kisi instrumen yang dikonsultasikan. Kisi-kisi instrument dikonsultasikan kepada dosen pembimbing sebagai ahli (*expert judgement*), kemudian di uji cobakan dan mengandung makna kecermatan pengukuran. Validitas digunakan dengan mengkorelasikan antara skor tiap item dengan skor total (Widodo et al., 2023).

Penelitian ini menggunakan aplikasi *IBM SPSS 25* untuk menguji validitas instrumen. Tes dikembangkan berdasarkan indikator keterampilan menyimak. Setelah pembuatan tes, dilakukan pengerjaan tes oleh responden di luar sampel penelitian. Validitas tes diuji dengan menghitung jumlah skor jawaban dari responden. Hasil korelasi dalam uji ini kemudian dibandingkan dengan nilai *r* tabel pada taraf signifikansi 0,05 dengan jumlah responde sebanyak 30 siswa.

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah keputusan instrumental atau reliabilitas dalam mengevaluasi apa yang sedang dievaluasi, yang berarti akan mendapatkan hasil yang relatif sama setiap kali menggunakan perangkat evaluasi. Reliabilitas instrumen merupakan derajat keajegan skor yang diperoleh oleh subjek penelitian dengan instrumen yang sama dalam kondisi yang berbeda (Hardani et al., 2020). Dalam penelitian ini rumus yang digunakan untuk mencari reliabilitas alat ukur adalah dengan Alpha Cronbach. Reliabilitas dianggap memuaskan apabila koefisiennya mencapai 0.600. Penelitian ini menggunakan aplikasi *IBM SPSS 25* untuk menguji reliabilitas, berikut ini tabel Interpretasi Koefisen Korela.

Table 4 Interpretasi Koefisen Korela

Interval koefisien	Interpretasi
0,00-0,20	Sangat Lemah
0,21-0,40	Lemah
0,41-0,60	Cukup
0,61-0,80	Tinggi

Sugiyono dalam (Cahyaka, 2020)

3. Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran tes adalah seberapa mudah dan seberapa sukarnya suatu soal bagi siswa. Tingkat kesukaran dinyatakan dalam persentase siswa yang menjawab soal tes dengan benar. Semakin besar persentase siswa yang menjawab soal dengan benar, maka semakin mudah soal itu. Sebaliknya semakin kecil persentase siswa yang menjawab soal dengan benar, makin sukar soal itu (Cahyani & Putri, 2023). Penelitian ini menggunakan aplikasi *IBM SPSS 25* untuk menguji tingkat kesukaran, berikut adalah tabel interpretasi tingkat kesukaran.

Table 5 Interpretasi Tingkat Kesukaran

Nilai	Interpretasi
0,00	Sangat Sukar
$0,00 < 0,30$	Sukar
$0,30 < 0,70$	Sedang
$0,71 < 1,00$	Mudah
100	Sangat Mudah

Witherington dalam (Magdalena et al., 2021)

Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu sukar dan tidak terlalu mudah. Alasannya apabila siswa diberikan soal yang mudah maka tidak ada tantangan bagi siswa untuk memecahkan masalah, sedangkan soal yang terlalu sukar akan menyebabkan siswa putus asa karena pemecahan soal berada diluar kemampuannya lalu tidak bersemangat lagi mengerjakannya (Lumbanraja, 2017).

4. Daya Pembeda

Daya pembeda tes adalah kemampuan tes dalam memisahkan antara subjek yang pandai dengan subjek yang kurang pandai. Daya beda soal ialah indeks yang menunjukkan tingkat kemampuan butir soal membedakan kelompok yang berprestasi tinggi dari kelompok yang berprestasi rendah diantara para peserta tes (Umi, 2019). Penelitian ini menggunakan aplikasi *IBM SPSS 25* untuk menguji daya pembeda, adapun tabel interpretasi nya sebagai berikut:

Table 6 Interpretasi Daya Beda

Nilai	Interpretasi
< 0,2	Jelek
0,20 – 0,40	Sedang
0,40 – 0,70	Baik
0,70 – 1	Sangat Baik
-	Sangat Buruk

Suharsimi dalam (Efendy & Indonesia, 2021)

3.7. Teknik Analisis Data

Menurut Moleong dalam (Nurdewi, 2022) analisis data adalah proses mengukur urutan data, mengorganisasikannya ke dalam suatu pola, kategori dan uraian dasar. Hal ini mengandung beberapa pengertian bahwa dalam pelaksanaannya analisis data harus dilakukan sejak awal pengumpulan data di lapangan, hal ini perlu dilakukan secara intensif agar data di lapangan terkumpul semuanya.

Teknik analisis data ini menggunakan aplikasi *IBM SPSS 25*. Teknik analisis data ini termasuk analisis deskripsi antara lain adalah penyajian data melalui tabel, grafik, digram lingkaran, pictogram, perhitungan modus median mean, perhitungan desil, persenti, perhitungan penyebaran data melalui perhitungan rata-rata dan standar deviasi, perhitungan prosentase.

3.7.1 Uji Coba Prasyarat

1. Uji Normalitas

Uji Normalitas Bertujuan untuk mengetahui apakah populasi berdistribusi normal. Untuk menguji normalitas digunakan dengan menggunakan aplikasi *IBM SPSS 25* dengan uji *Shapiro-Wilk*, Dimana uji *Shapiro-Wilk* apabila sampel yang digunakan tidak lebih dari 50 sampel. Dasar pengambilan keputusan bisa dilakukan berdasarkan probabilitas. Apabila probabilitas $\text{sig} > 0,05$ maka data berdistribusi normal. Sebaliknya jika nilai $\text{sig} < 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal (Ghozali, 2011).

2. Uji Homogenitas

Uji homogen dilakukan untuk mengetahui apakah sampel yang diambil dari populasi sama homogen atau tidak homogen (Nurgiyantoro, 2010). Uji homogenitas ini menggunakan aplikasi *IBM SPSS 25*. Keputusan yang diambil yaitu dinyatakan homogen apabila signifikan *Based On Mean* $> 0,005$.

3. Uji Hipotesis

Menurut (Hanief, 2018) Pengujian populasi data dengan menggunakan uji normalitas dan homogen, apabila data populasi berdistribusi normal dan populasi berdistribusi homogen maka dilakukan hipotesis dengan uji-t. Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan statistik parametrik yaitu uji *independent sample test* dengan menggunakan aplikasi *IBM SPSS 25*. Uji ini dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata signifikan antara dua kelompok bebas (independent atau tidak berhubungan satu sama lainnya). Kriteria hipotesis akan diterima apabila t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} pada taraf signifikansinya lebih kecil dari 0,05 maka hipotesis dalam penelitian ini dapat diterima. Hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut.

H₁ : Ada Pengaruh signifikan Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Keterampilan Menyimak Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Sekolah Dasar.

H₀ : Tidak ada Pengaruh signifikan Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Keterampilan Menyimak Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Sekolah Dasar.

