

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **3.1. Tempat dan Waktu Penelitian**

##### **3.1.1. Tempat**

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Sidodadi, Desa Sidodadi, Kec. Kejuruan Muda, Kab. Aceh Tamiang, Prov. Aceh. Alasan peneliti memilih lokasi tersebut karena peneliti menemukan permasalahan yang sesuai dengan judul penelitian.

##### **3.1.2. Waktu**

Penelitian ini mulai dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024. Penelitian ini dilakukan di kelas V SD Negeri Sidodadi Kecamatan Kejuruan Muda. Program survei disesuaikan menggunakan jadwal yang ditetapkan oleh coordinator SD Negeri Sidodadi Kecamatan Kejuruan Muda. Mata pelajaran yang menjadi fokus penelitian adalah Bahasa Indonesia dengan menggunakan kartu pantun sebagai media pembelajaran.

#### **3.2. Populasi dan Sampel**

##### **3.2.1. Populasi**

Menurut Abdullah dkk (2021:80) populasi adalah keseluruhan objek penelitian yang dapat terdiri dari makhluk hidup, benda, gejala, nilai tes, atau peristiwa sebagai sumber data yang mewakili karakteristik tertentu dalam suatu penelitian. Populasi dalam penelitian dapat pula diartikan sebagai keseluruhan unit analisis yang ciri-cirinya akan diduga. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri Sidodadi yang berjumlah 50 siswa.

**Tabel 3. 1 Jumlah sampel kelas V SD Negeri Sidodadi Kec. Kejuruan Muda**

<b>Kelas V</b>	<b>Jumlah</b>
Kelas V A	25
Kelas V B	25
Jumlah	50

Dengan demikian bahwa dapat disimpulkan populasi di atas berjumlah 50 orang. Dikelas VA berjumlah 25 orang dan kelas VB berjumlah 25 or

### 3.2.2. Sampel

Menurut Sugiyono (2019:81) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Apa yang dipelajari dari sampel itu, kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representatif (mewakili). Sampel yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari dua kelompok, yaitu :

- a) Kelompok eksperimen, yaitu kelompok siswa yang mendapatkan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media kartu pantun.
- b) Kelompok kontrol, yaitu kelompok siswa yang mendapatkan pembelajaran Bahasa Indonesia tanpa menggunakan media kartu pantun

**Tabel 3. 2 sampel Penelitian**

<b>Perlakuan Mengajar</b>	<b>Kelas</b>	<b>Jumlah</b>
Eksperimen	V A	25 orang
Kontrol	V B	25 orang
Jumlah		50 orang

Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa sampel penelitian ini terbagi menjadi dua kelompok: kelompok eksperimen berjumlah 25 orang sedangkan kelompok kontrol berjumlah 25 orang. Sehingga keseluruhan berjumlah 50 orang.

Teknik dalam pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *purposive sampling*, yaitu teknik penentuan sampel berdasarkan pertimbangan peneliti atau evaluator tentang sampel mana yang paling bermanfaat dan representative (Retnawati, 2015:04). Penentuan sampel dilakukan dengan memilih dua kelas yang memiliki kesamaan karakter, baik dari aspek kognitif, afektif dan psikomotoriknya berdasarkan pertimbangan tertentu.

### **3.3. Metode dan Prosedur Penelitian**

#### **3.3.1. Metode Penelitian**

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah eksperimen. Menurut Paramita dkk (2021:14) Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari “sesuatu” yang dikenakan pada subjek yang diteliti. Dengan kata lain penelitian eksperimen mencoba meneliti ada tidaknya hubungan sebab akibat. Metode ini dipilih karena tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak yang ditimbulkan dari suatu perlakuan, yaitu pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media kartu pantun yang diterapkan pada kelompok eksperimen kemudian dibandingkan dengan kelompok control yang melakukan pembelajaran Bahasa Indonesia tanpa menggunakan media kartu pantun.

Eksperimen yang peneliti lakukan dalam penelitian ini dapat dikategorikan sebagai eksperimen semu (*Quasi Eksperimen*). Hal ini dikarenakan eksperimen dilakukan dengan melibatkan penggunaan kelompok subjek secara utuh dalam eksperimen yang sudah terbentuk secara alami dalam kelas daripada menentukan subjek secara random untuk perlakuan eksperimen.

#### **3.3.2. Prosedur Penelitian**

Dalam prosedur penelitian ini ada beberapa tahapan yang dilakukan oleh peneliti, di antaranya:

- a) Penyusunan proposal
- b) Seminar proposal
- c) Menyempurnakan proposal berdasarkan masukan-masukan dari dosen penguji ketika proposal diseminarkan
- d) Menyusun instrumen penelitian dan membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) serta bahan ajar penelitian yang disertai dengan bimbingan kepada dosen pembimbing
- e) Mengajukan surat izin melaksanakan penelitian
- f) Uji coba instrumen

### 3.4. Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan suatu objek, atau sifat, atau atribut atau nilai dari orang, atau kegiatan yang mempunyai bermacam-macam variasi antara satu dengan lainnya yang ditetapkan oleh peneliti dengan tujuan untuk dipelajari dan ditarik kesimpulan. (Ulfa, 2019). Variabel dalam penelitian ini ada dua, yaitu:

Variabel bebas (X) : Media kartu pantun

Variabel terikat (Y) : Keterampilan menulis pantun

### 3.5. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Nonrandomized Pretest-Posttest Control Group Design*. Desain penelitian ini melibatkan dua kelompok yang dibandingkan, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Sebelum proses belajar dimulai dua kelompok tersebut mendapatkan tes awal yang sama. Setelah itu kelompok eksperimen mendapatkan perlakuan dengan menggunakan media gambar berseri dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia pada materi pantun, sedangkan kelompok kontrol menggunakan metode ceramah saja dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia pada materi pantun. Setelah proses pembelajaran selesai masing-masing kelompok mendapatkan tes akhir yang sama. Adapun urutan desain penelitian terlihat jelas pada tabel di bawah ini:

**Tabel 3. 3 *Nonrandomized Pretest-Posttest Control Group Design***

Kelompok	Tes Awal	Perlakuan (x)	Tes Akhir
Eksperimen	<b>T<sub>1</sub></b>	X	<b>T<sub>2</sub></b>
Kontrol	<b>T<sub>3</sub></b>	-	<b>T<sub>4</sub></b>

(Sugiyono, 2019:79)

Keterangan:

**T<sub>1</sub>** : Pretest kelas eksperimen

**T<sub>2</sub>** : Posttest kelas eksperimen

**T<sub>3</sub>** : Pretest kelas kontrol

**T<sub>4</sub>** : Posttest kelas kontrol

**X** : Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media kartu pantun

- : Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan metode ceramah

### 3.6. Instrumen Penelitian

Menurut Sahir (2022:44) instrumen penelitian adalah alat-alat yang diperlukan atau dipergunakan untuk mengumpulkan Informasi. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ada dua jenis:

#### 3.6.1. Tes

Tes adalah cara (yang dapat dipergunakan) atau prosedur yang (yang perlu ditempuh) dalam rangka pengukuran dan penilaian di bidang pendidikan (Magdalena et al., 2021:278). Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes tertulis dalam bentuk essay yang diberikan kepada sampel penelitian untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh media kartu pantun terhadap keterampilan menulis pantun. Hasil dari tes tersebut akan dibandingkan untuk mengetahui perbedaan nilai atau kemampuan siswa dalam menyusun pantun dengan menggunakan media kartu pantun dan tidak menggunakan media kartu pantun.

**Tabel 3. 4 Kisi-kisi instrumen Tes Keterampilan Menulis Pantun**

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian	Nomor Soal			Jumlah	Skor
		C1	C2	C3		
3.6. Menggali isi dan amanat pantun yang disajikan secara lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan	Menjelaskan pengertian pantun		1		1	10
	Menuliskan ciri-ciri pantun			2	1	10
	Menuliskan jenis-jenis pantun			3	1	10
	Menjelaskan sampiran dan isi pantun		4		1	10
	Menjelaskan tujuan pantun		5		1	10

Mencocokkan sampiran dan isi pantun			6	1	20
Menulis pantun secara mandiri			7	1	30
Jumlah	0	2	4	6	100

(Kurniawan, 2015:189)

**Tabel 3. 5 Rubrik Penilaian Pantun**

No	Deksripsi Penilaian	Nilai	Keterangan
1	Aspek kesesuaian dengan tema	1	Isi tidak sesuai tema
		2	Isi sedikit sesuai dengan tema
		3	Isi sesuai dengan tema
2	Aspek sajak/rima	1	Bersajak selain a-b-a-b
		2	Bersajak a-b-a-b, 1-2 huruf terakhir dalam sampiran dan isi sama
		3	Bersajak a-b-a-b, 3-4 huruf terakhir dalam sampiran dan isi
3	Aspek jumlah suku kata	1	Terdiri dari <7 atau >13 suku kata
		2	Terdiri dari 7 atau 13 suku kata
		3	Terdiri dari 8 - 12 suku kata
4	Aspek kesesuaian sampiran dan isi	1	Sampiran dan isi tidak sesuai
		2	Sampiran dan isi sedikit sesuai
		3	Sampiran dan isi sesuai

(Lebu et al., 2020:91)

Dengan demikian, tabel di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat rubrik penilaian pantun yang terdiri dari empat aspek dan setiap aspeknya memiliki bobot nilai masing-masing.

### 3.6.2. Instrumen Non Tes

Bentuk instrumen non tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan dokumen.

#### a) Dokumen

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang (Sugiyono, 2019:176). Dokumentasi merupakan cara lain untuk memperoleh data dari responden. Dokumentasi yang diperoleh dalam penelitian ini berupa hasil karya tulisan siswa dalam menulis pantun.

### 3.7. Definisi Operasional

Ada 2 definisi operasional variabel yang disampaikan yaitu:

#### 3.7.1. Media kartu pantun (X)

Media kartu pantun adalah jenis media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menarik minat siswa dalam keterampilan menulis pantun. Kartu pantun terdiri dari kartu yang berisi kalimat sampiran atau isi yang digunakan sebagai alat atau media dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis pantun.

#### 3.7.2. Keterampilan menulis pantun (Y)

Keterampilan menulis pantun merupakan prosedur yang menuntut siswa untuk memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang cara mendeskripsikan ide dan gagasan yang terkandung dalam teks pantun. Selain itu, menulis pantun memerlukan keterampilan khusus, karena harus melihat dan memperhatikan syarat atau kaidah menulis pantun yang baik dan benar terutama pada bagian sampiran, isi dengan sajak a - b - a - b.

### 3.8. Teknik Pengumpulan Data

#### 3.8.1. Uji Validitas

Validitas artinya tingkat ketepatan antara berita yang ditemukan dalam topik penelitian dengan keyakinan peneliti dalam melaporkan. Oleh sebab itu, data yang valid artinya data yang tidak sesuai menggunakan data yang dilaporkan peneliti sesuai data peneliti. Validasi didasarkan pada aktualisasi diri tes. Validitas pertanyaan diperiksa menggunakan menghitung koefisien hubungan *product-moment* ialah dengan menggunakan rumus validitas produk

ketika ini untuk menghitung koefisien antara skor produk dan skor instrumen secara keseluruhan. Hal ini diukur menggunakan rumus “*product moment*”.

$$R_{xy=r} = \frac{n(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[n\sum X^2 - (\sum X)^2][n\sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan:

$r_{xy}$  : koefisien korelasi antara variabel x dan y

N : jumlah responden

X : jumlah skor setiap butir

Y : skor total setiap butir

### 3.8.2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukur dapat dipercaya atau diandalkan. Sehingga uji reliabilitas dapat digunakan untuk mengetahui konsistensi alat ukur, apakah alat ukur tetap konsisten jika pengukuran tersebut diulang. Alat ukur dikatakan reliabel jika menghasilkan hasil yang sama meskipun dilakukan pengukuran berkali-kali (Janna & Herianto, 2021:07). Pada uji reabilitas ini menggunakan metode *Cronbach's Alpha*. Adapun rumusnya sebagai berikut:

$$r_{11} = \left[ \frac{k}{(k-1)} \right] \left[ 1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Keterangan:

$r_{11}$  : Koefisien reliabilitas instrumen (total tes)

k : Jumlah butir pertanyaan yang sah

$\sum \sigma_b^2$  : Jumlah varian butir

$\sigma_t^2$  : Varian skor total



### 3.8.3. Uji Taraf Kesukaran

Taraf kesulitan bertujuan buat mengukur taraf kesulitan soal, soal yang dibuat dengan baik mempunyai taraf kesulitan yang seimbang, tidak terlalu sulit dan tidak terlalu praktis. Menghitung indeks kompleksitas komponen untuk setiap komponen melibatkan analisis taraf kompleksitas komponen. Ukuran kueri yang baik ditentukan oleh indeks yang kompleks atau sederhana. Syaratnya, semakin sulit soal makan skor akhir ajan rendah, buat menentukan tingkat kesulitan suatu soal wajib digunakan rumus umum, yaitu:

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

B : Jumlah siswa menjawab pertanyaan dengan benar

P : Tingkat kesulitan soal

JS : Banyak siswa secara keseluruhan

### 3.8.4. Daya Pembeda Soal

Analisis kekuatan daya pembeda mempelajari item-item buat mengetahui kemampuan soal dalam membedakan siswa yang tergolong berhasil (berkinerja tinggi) dengan peserta didik yang berprestasi rendah atau jelek. Hasil pengujian awal diberi peringkat dari yang terbaik sampai yang terburuk untuk mengevaluasi banyak sekali fitur, lalu kelompok teratas dipengaruhi oleh survei teratas dan kelompok terbawah ditentukan oleh survei terbawah, Di bawah ini adalah rumus buat menentukan kekuatan daya pembeda suatu pertanyaan:

$$DP = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB}$$

Keterangan:

BA : Banyaknya peserta didik grup atas yang menjawab pertanyaan dengan benar

BB : Banyaknya peserta grup bawah yang menjawab pertanyaan dengan benar

JA : Jumlah peserta didik grup/kelompok atas

JB : Jumlah peserta didik grup/kelompok bawah

### 3.9. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh melalui instrumen penelitian, kemudian diolah dan dianalisis agar hasilnya dapat menjawab pertanyaan peneliti dan menguji hipotesis. Teknik analisis data yang diterapkan dalam penelitian ini adalah analisis uji-t yang dibantu dengan program SPSS 27.0. Penggunaan teknik analisis dengan menggunakan uji-t dimaksudkan untuk mengetahui perbedaan kemampuan menulis pantun antara kelompok eksperimen yang menggunakan media kartu pantun dengan kelompok kontrol yang tidak menggunakan media kartu pantun.

Sebelum melakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan pengujian prasyarat analisis data, yaitu uji normalitas dan homogenitas guna mengetahui data yang diperoleh terdistribusi normal dan mempunyai ragam yang homogen atau tidak. Adapun langkah-langkah yang dilakukan analisis data sebagai berikut:

#### 3.9.1. Uji Normalitas

Uji normalitas menilai apakah sebaran bahan pembelajaran normal atau tidak. Bila tesnya normal, hasil perhitungan statistiknya akan dipublikasikan. Periksa normalitas memakai Liliefors untuk melihat apakah hasil berdistribusi normal atau tidak.

- 1.) Untuk mencari bilangan baku, digunakan rumus

$$Z_1 = \frac{x^1 - x}{S}$$

Keterangan:

X : Mean sampel

S : Simpangan baku (standar deviasi)

1. Perhitungan probabilitas S(Z1)
2. Hitung selisih F (Z1)-S (Z1), serta hitung nilai absolutnya,
3. Misalkan LO, harga maksimum absolut, dengan tanda-tandanya: Jika LO>L maka H0 ditolak. Bila LO<L tabel dari populasi yg berdistribusi normal, apabila LO>L tabel maka data tersebut dari populasi yang tidak berdistribusi normal

#### 3.9.2. Uji Homogenitas

Uji Homogenitas digunakan untuk buat mengetahui apakah beberapa variabel dalam suatu sampel uji memiliki variabel yang sama. Ketika melakukan uji homogenitas, ikuti langkah berikut:

1. Buat dan berikan hipotesisnya
2. Bagilah data menjadi dua kelompok
3. Tentukan simpangan baku masing-masing kelompok
4. Gunakan rumus buat menentukan jumlah F

$$F = \frac{\text{varian terbesar}}{\text{varian terkecil}}$$

### 3.9.3. Hipotesis Statistik

Hipotesis statistik ialah hipotesis yang timbul waktu peneliti memakai sampel dalam penelitiannya. Hipotesis ( $H_0$ ), yaitu hipotesis yang menyatakan tidak ada hubungan antara variabel X dengan variabel Y, atau variabel bebas (X) tidak mempengaruhi variabel terikat (Y). uji T digunakan buat menguji dan mengetahui apakah variabel independen memiliki pengaruh secara parsial terhadap variabel dependen dengan ketentuan menjadi berikut:

Sig > alpha 0.05, maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak

Sig < alpha 0.05, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima

Sehingga jadi rumusan hipotesis:

$H_0$  : Tidak terdapat pengaruh media kartu pantun terhadap keterampilan menulis pantun siswa kelas V SD Negeri Sidodadi Kecamatan Kejuruan Muda.

$H_a$  : Terdapat pengaruh media kartu pantun terhadap keterampilan menulis pantun siswa kelas V SD Negeri Sidodadi Kecamatan Kejuruan Muda.