

BAB III

METODE PENELITIAN

Bab ini berisikan pemaparan tentang enam hal, yaitu: (a) rancangan penelitian, (b) variabel penelitian, (c) populasi, teknik sampling, dan sampel, (d) data dan sumber data, (e) teknik pengumpulan data, (f) instrumen penelitian, dan (g) teknik analisis data

A. Rancangan Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif merupakan kegiatan ilmiah berawal dari masalah, merujuk teori, mengemukakan hipotesis, mengumpulkan data, menganalisis data, dan membuat simpulan. Penelitian kuantitatif dilakukan secara sistematis, empiris, dan kritis mengenai fenomena-fenomena berdasarkan teori dan hipotesis. Data penelitian kuantitatif dalam bentuk angka yang berasal dari meneliti populasi atau sampel tertentu. Data yang diperoleh berasal dari hasil uji tes yang dilakukan oleh siswa. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Sugiyono dalam (Handayani, 2017: 42) bahwa penelitian kuantitatif digunakan untuk meneliti populasi atau sampel dengan pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian dan menganalisis data yang bersifat kuantitatif atau statistik untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Adapun menurut Azwar dalam (Farihah, 2014: 55) penelitian kuantitatif merupakan penelitian inferensial atau dalam rangka pengujian hipotesis dan menghasilkan sebuah simpulan dengan diperoleh dari perbedaan kelompok atau hubungan antar variabel yang diteliti. Jadi, dapat disimpulkan bahwa penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang data penelitiannya dalam bentuk angka untuk meneliti populasi atau sampel tertentu dengan pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian dan menganalisis data kuantitatif untuk menguji hipotesis.

2. Desain Penelitian

Desain penelitian berguna memberi gambaran yang jelas tentang prosedur yang harus dilakukan oleh peneliti. Desain penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah *pre-experimental design*. Desain penelitian *pre-experimental design* merupakan desain penelitian yang menggunakan satu kelompok, yaitu kelompok eksperimen tanpa kelompok kontrol. Sugiyono (2013:107) menyatakan bahwa, penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi terkendalikan. Jadi, dalam penelitian ini jenis eksperimen yang dilakukan adalah pre-eksperimen karena eksperimen jenis ini menggunakan satu kelas eksperimen tanpa adanya kelas kontrol.

Desain *pre-experimental design* digunakan untuk menguji coba pengaruh media film kartun dalam pembelajaran kemampuan menceritakan

kembali teks fabel. Dalam penelitian akan mengambil data kemampuan menceritakan kembali teks fabel pada siswa yang berasal dari satu kelas yang sama dengan melakukan tes prates dan pascates (*One Group Pretest-Posttest Design*). Pengambilan data prates digunakan untuk mendapatkan hasil yang lebih akurat sehingga dapat dibandingkan dengan hasil pascates untuk mengetahui media film kartun yang diujicobakan memiliki pengaruh kepada siswa atau tidak. Penelitian akan dilakukan di kelas VII D SMP Negeri 2 Tulungagung melalui dua tes, sebagai berikut.

1. Prates adalah tes awal untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam menceritakan kembali fabel dengan menggunakan media konvensional (media teks fabel) yang akan dibagikan guru melalui pembelajaran daring dengan aplikasi *Whatsapp* kemudian, berdasarkan teks fabel tersebut siswa akan membuat video menceritakan kembali teks fabel
2. Pascates adalah tes kedua untuk mengetahui kemampuan menceritakan kembali fabel dengan menggunakan media film kartun yang akan dibagikan guru melalui pembelajaran daring dengan aplikasi *Whatsapp* kemudian, berdasarkan media film kartun tersebut siswa akan membuat video menceritakan kembali teks fabel. Jadi, dengan adanya tes prates dan pascates, maka peneliti akan dapat mengetahui pengaruh media film kartun terhadap kemampuan menceritakan kembali teks fabel.

Adapun desain penelitian digambarkan pada tabel berikut ini.

Tabel 3.1
Desain Penelitian

Kelompok	Prates	Perlakuan	Pascates
Kelas Eksperimen (Kelas VII D)	O ₁	X	O ₂

Keterangan:

O₁: prates kelompok eksperimen

O₂: pascates kelompok eksperimen

X: media film kartun

Adapun prosedur penelitian ini terdapat tiga tahap, sebagai berikut.

- a) Tahap Praeksperimen: Tahap ini, kelompok eksperimen diberikan prates (tes awal) dengan menggunakan teks fabel atau media konvensional dalam kemampuan menceritakan kembali teks fabel sebagai pengukuran sebelum pemanfaatan media film kartun pada kelompok eksperimen. Tujuan diadakannya prates (tes awal) ialah untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam kemampuan menceritakan kembali teks fabel
- b) Tahap Eksperimen: Tahap ini, siswa diberikan perlakuan dengan adanya pemanfaatan media film kartun sekaligus diberikan soal pascates untuk menceritakan kembali teks fabel berdasarkan media film kartun. Siswa akan menyimak, mencatat, dan memahami isi cerita fabel dalam media film kartun yang diberikan oleh guru melalui pembelajaran daring

- c) Tahap Pascaeksperimen: Tahap ini, soal prates dan pascates sudah diberikan kepada siswa dan hasil dari kedua tes tersebut akan dibandingkan untuk mengetahui pengaruh media film kartun terhadap kemampuan menceritakan kembali teks fabel.

B. Variabel Penelitian

Dalam pengumpulan data penelitian, peneliti perlu mengetahui variabel penelitian yang akan diteliti. Variabel merupakan sebuah fenomena yang berubah-ubah sehingga perlu dipelajari untuk memperoleh informasi. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Sugiyono (2009: 38) bahwa variabel penelitian merupakan segala sesuatu yang berbentuk yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal yang diteliti kemudian ditarik simpulannya. Variabel dibedakan menjadi dua, yakni variabel bebas dan variabel terikat. Adapun variabel penelitian antara lain sebagai berikut.

1. Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau menyebabkan variabel (terikat) berubah atau muncul. Variabel bebas disebut juga variabel pengaruh, variabel proses, variabel perlakuan, atau biasa disingkat variabel X. Menurut Sugiyono (2009: 39) variabel bebas merupakan variabel yang menjadi penyebab perubahan dari variabel dependen (terikat). Variabel bebas jika digabungkan dengan variabel lain maka variabel lain akan terpengaruh.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah X = Media Film Kartun

2. Variabel terikat merupakan variabel tergantung, variabel efek, variabel terpengaruh atau variabel yang biasanya dilambangkan dengan simbol Y. Variabel terikat dapat berubah karena pengaruh dari variabel bebas. Adanya variabel bebas maka variabel terikat dapat dipengaruhi. Menurut Sugiyono (2009: 110) variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat karena adanya variabel bebas.

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah Y = Kemampuan menceritakan kembali teks fabel pada siswa kelas VII D SMP Negeri 2 Tulungagung

C. Populasi, Sampel, dan Teknik Sampling

1. Populasi

Seluruh jumlah orang dalam sebuah kelompok atau tempat dapat diberikan perlakuan sesuai dengan masalah penelitian yang bisa disebut sebagai populasi. Populasi merupakan jumlah semua objek atau individu yang akan diteliti dengan ciri-ciri tertentu, jelas dan lengkap. Menurut Sugiyono (2009: 17) populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik simpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII D SMP Negeri 2 Tulungagung yang berjumlah 36 siswa.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi yang diharapkan mampu mewakili populasi dalam penelitian. Adanya sampel penelitian karena

peneliti memiliki keterbatasan dalam melakukan penelitian baik dari segi waktu, tenaga, dan jumlah populasi yang sangat banyak. Menurut Sugiyono (2009: 81) sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang diambil oleh populasi. Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII D SMP Negeri 2 Tulungagung yang berjumlah 36 siswa.

3. Teknik Sampling

Teknik sampling akan memudahkan peneliti dalam mengambil sampel yang tepat. Teknik sampling merupakan teknik pengumpulan data yang hanya menggunakan sebagian dari keseluruhan jumlah populasi. Menurut Sugiyono (2009: 81) teknik sampling merupakan pengambilan sampel untuk menentukan sampel yang akan digunakan dalam penelitian. Dalam menentukan sampel penelitian terdapat berbagai teknik sampling yang bisa digunakan dalam penelitian. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik sampling jenuh, yakni teknik penentuan sampel dengan menggunakan semua anggota populasi menjadi sampel penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII D SMP Negeri 2 Tulungagung yang berjumlah 36 siswa. Jadi, seluruh siswa kelas VII D SMP Negeri 2 Tulungagung yang berjumlah 36 siswa akan menjadi sampel penelitian.

D. Data dan Sumber Data Penelitian

Data dan sumber data penelitian sangat dibutuhkan oleh peneliti untuk mencapai tujuan penelitian. Data dan sumber data berasal dari sampel penelitian

yang telah ditentukan. Sampel penelitian akan diberikan sebuah perlakuan agar data dapat terkumpul. Adapun penjelasan mengenai data dan sumber data sebagai berikut.

1. Data

Data merupakan informasi yang perlu dicatat selama penelitian. Data penelitian akan membantu peneliti dalam mencapai tujuan penelitian. Berdasarkan Arikunto dalam (Aini, 2014: 44) mengidentifikasi sumber pengambilan data menjadi dua jenis, sebagai berikut.

- a) Data primer merupakan data langsung yang didapat dan disajikan sebagai sumber dari penelitian secara langsung pada objek penelitian. Dalam penelitian ini yang menjadi data primer adalah nilai tes kemampuan menceritakan kembali teks fabel dari siswa kelas VII D SMP Negeri 2 Tulungagung
- b) Data sekunder adalah data yang diperoleh peneliti secara tidak langsung atau sudah dalam bentuk jadi yang dikumpulkan dan diolah pihak lain. Dalam penelitian ini yang digunakan sebagai data sekunder adalah dokumen-dokumen penelitian.

2. Sumber Data

Sumber data berasal dari data primer dan data sekunder. Dalam penelitian ini yang menjadi data primer adalah nilai tes kemampuan menceritakan kembali teks fabel pada siswa kelas VII D SMP Negeri 2 Tulungagung dan data sekunder adalah dokumentasi siswa dalam

kemampuan menceritakan kembali teks fabel pada siswa kelas VII D SMP Negeri 2 Tulungagung.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes yang terdiri dari tes prates dan pascates dengan membuat video kegiatan menceritakan kembali teks fabel. Adapun penjelasan terkait teknik pengumpulan data antara lain sebagai berikut.

1. Tes

Suatu alat atau prosedur yang sistematis dan objektif digunakan untuk memperoleh data-data atau keterangan-keterangan yang diinginkan tentang seseorang atau kelompok. Dalam memperoleh data diperlukan sebuah penugasan untuk mengetahui kemampuan sebuah kelompok. Penugasan yang diberikan guru disebut tes. Tes merupakan cara untuk mengukur kemampuan seseorang dengan memberikan tugas yang perlu dijawab maupun dilakukan. Menurut Anas Sudjono dalam (Rahma, 2016: 10) tes merupakan cara yang dapat digunakan dalam pengukuran dibidang pendidikan dengan memberikan tugas berupa pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab atau perintah-perintah yang harus dilakukan. Tes yang dilakukan dalam penelitian ini adalah tes prates dan pascates dalam menceritakan kembali fabel. Tes prates yang dilakukan siswa adalah membuat video menceritakan kembali fabel berdasarkan media konvensional (teks fabel) sedangkan tes pascates adalah siswa menceritakan kembali fabel berdasarkan media film kartun. Jadi, dalam tes ini siswa harus

membuat video kegiatan menceritakan kembali fabel. Kedua tes yang dilakukan siswa dapat menghasilkan data yang akan dibandingkan untuk mengetahui pengaruh media film kartun terhadap kemampuan menceritakan kembali teks fabel. Peneliti menggunakan lembar penilaian tes untuk menilai kemampuan menceritakan kembali teks fabel.

Prosedur penelitian yang digunakan dalam penelitian ini mengadaptasi prosedur penelitian dari Istikomah Ulfa (2012: 32-33) sebagai berikut.

- a) Guru memberikan informasi kepada siswa tentang pembelajaran menceritakan kembali fabel.
- b) Guru memberikan media film kartun kepada siswa untuk disimak, dicatat, dan dipelajari oleh siswa tentang informasi yang terdapat dalam film kartun.
- c) Guru memberikan waktu kepada siswa untuk mempelajari isi informasi film kartun yang telah diberikan.
- d) Guru memberikan tugas pada siswa untuk membuat video menceritakan kembali fabel. Video menceritakan kembali fabel yang sudah selesai dikumpulkan kepada guru.

Prosedur pembelajaran menggunakan media film kartun untuk mengetahui kemampuan menceritakan kembali fabel dilakukan secara daring melalui aplikasi *WhatsApp*.

F. Instrumen Penelitian

Bagian yang tidak terpisahkan dari kegiatan penelitian untuk mendukung ketepatan rancangan penelitian ialah instrumen. Instrumen penelitian merupakan alat pengumpul data penelitian untuk mengukur, menafsirkan, dan mendeskripsikan suatu fenomena atau masalah penelitian. Instrumen sebagai pengukur variabel penelitian yang memegang peranan penting dalam usaha memperoleh informasi yang akurat dan terpercaya. Menyusun instrumen penelitian adalah menyusun alat evaluasi untuk memperoleh data tentang sesuatu yang diteliti dan hasil yang diperoleh dapat diukur dengan menggunakan ketetapan yang telah ditentukan sebelumnya oleh peneliti. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Sugiyono (2009: 92) bahwa instrumen penelitian merupakan suatu alat pengumpul data yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati.

Penelitian ini menggunakan data dari instrumen tes untuk dilaksanakan oleh siswa kelas VII D SMP Negeri 2 Tulungagung. Instrumen tes digunakan untuk mengetahui kemampuan menceritakan kembali teks fabel. Kisi-kisi tes kemampuan menceritakan kembali teks fabel dapat dilihat pada tabel 3.2 berikut.

Tabel 3.2
Kisi-kisi Tes Kemampuan Menceritakan Kembali Teks Fabel

Kompetensi Dasar	Indikator	Bentuk Tes
4.15 Menceritakan kembali isi cerita fabel/legenda daerah setempat yang dibaca/didengar	4.15.1 Mengurutkan isi cerita fabel 4.15.2 Menceritakan kembali isi cerita fabel secara lisan	Uraian

Sebelum data dari instrumen tes didapatkan peneliti memerlukan kriteria penilaian menceritakan kembali fabel. Peneliti perlu menggunakan kriteria atau rubrik penelitian untuk mengetahui skor yang dihasilkan siswa dalam menceritakan kembali fabel. Praktik menceritakan kembali fabel yang dilakukan siswa memiliki skor yang berkala agar menghasilkan jumlah skor yang nantinya menjadi nilai bagi siswa. Menurut Nurgiyantoro dalam (Rachmawati, 2014: 14) penilaian pembelajaran bahasa Indonesia aspek berbicara meliputi aspek kelengkapan cerita, keruntutan isi cerita, kelancaran penyampaian, dan pemilihan diksi. Aspek penilaian tersebut menjadi acuan peneliti dalam membuat rubrik penilaian kemampuan menceritakan kembali teks fabel. Tabel rubrik penilaian dapat dilihat pada tabel 3.3 sebagai berikut.

Tabel 3.3
Rubrik Penilaian Kemampuan Menceritakan Kembali Teks Fabel

Aspek	Kriteria	Skor

Kelengkapan cerita	Sangat lengkap dalam menceritakan kembali fabel berdasarkan video fabel yang diputar oleh guru	5
	Lengkap dalam menceritakan kembali fabel berdasarkan video fabel yang diputar oleh guru	4
	Cukup lengkap dalam menceritakan kembali fabel berdasarkan video fabel yang diputar oleh guru	3
	Kurang lengkap dalam menceritakan kembali fabel berdasarkan video fabel yang diputar oleh guru	2
Keruntutan isi teks	Sangat sesuai dengan urutan isi fabel berdasarkan video fabel yang diputar oleh guru	5
	Sesuai dengan urutan isi fabel berdasarkan video fabel yang diputar oleh guru	4
	Cukup sesuai dengan urutan isi fabel berdasarkan video fabel yang diputar oleh guru	3
	Kurang sesuai dengan urutan isi fabel berdasarkan video fabel yang diputar oleh guru	2
Kelancaran penyampaian	Sangat baik dalam menceritakan kembali fabel dengan memerhatikan kelancaran penyampaian dan volume suara yang lantang	5
	Baik dalam menceritakan kembali fabel dengan memerhatikan kelancaran penyampaian dan volume suara yang lantang	4
		3

	<p>Cukup baik dalam menceritakan kembali fabel dengan memerhatikan kelancaran penyampaian dan volume suara yang lantang</p> <p>Kurang baik dalam menceirtakan kembalu fabel dengan memerhatikan kelancaran penyampaian dan volume suara yang lantang</p>	2
Pemilihan diksi	Sangat sesuai dalam menceritakan kembali fabel dengan memerhatikan pemilihan kata yang tepat	5
	Sesuai dalam menceritakan kembali fabel dengan memerhatikan pemilihan kata yang tepat	4
	Cukup sesuai dalam menceritakan kembali fabel dengan memerhatikan pemilihan kata yang tepat	3
	Kurang sesuai dalam menceritakan kembali fabel dengan memerhatikan pemilihan kata yang tepat	2
	Skor: $\frac{\text{Jumlah Skor} \times 100}{\text{Skor Maksimal}}$	

Instrumen penelitian yang dibutuhkan selain rubrik penilaian ialah lembar penilaian tes kemampuan menceritakan kembali dan soal tes yang akan diberikan kepada siswa. Soal tes yang diberikan kepada siswa ada dua macam, yakni soal prates dengan menggunakan media konvensional (teks fabel) sedangkan soal pascates menggunakan media film kartun. Lembar penilaian tes dan soal tes kemampuan menceritakan kembali teks fabel dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 3.4
Lembar Penilaian Tes Kemampuan Menceritakan Kembali Teks Fabel

No	Nama	Aspek yang Dinilai				
		Kelengkapan cerita	Keruntutan cerita	Kelancaran penyampaian	Pemilihan diksi	Jumlah Skor

SOAL PRATES

Bacalah teks fabel berikut. Tentukan rangkaian isi peristiwa dalam teks fabel dan ceritakan kembali isi teks fabel tersebut menggunakan bahasamu sendiri secara lisan direkam dalam bentuk video!

TEKS FABEL

Semut dan Merpati

Pada suatu ketika di musim panas, ada gerombolan semut yang berjalan dan membawa makanan di atas kepala mereka. Pemimpin mereka memberikan aba-aba ketika harus melangkah dan berbelok. Semut tersebut selalu mengikuti petunjuk sang pemimpin hingga tibalah mereka di sarangnya.

Sesudah meletakkan hasil bawaaan, mereka berpisah untuk menjalankan tugas lain. Ada salah satu semut yang masih muda. Ia penasaran dengan dunia yang ada di luar sarangnya. Ia pun akhirnya izin kepada pemimpin untuk pergi melihat dunia luar. Pemimpin pun menjawab,

“Anakku, apabila engkau hendak pergi untuk jalan-jalan, boleh saja. Namun engkau harus hati-hati karena di luar sarang ini dunia amat luas dan juga kejam”
Pesan pemimpin tersebut.

Sesudah menyiapkan bekal, semutpun pamit kepada pemimpin, “Pak pemimpin, aku akan pergi sekarang juga”. Pemimpin menjawab, “Hati-hati di jalan dan cepatlah pulang”.

Semut muda pun berjalan menelusuri lembah. Ia memanjat pohon dan juga rerumputan berkali-kali. Ia berjalan dengan tak kenal lelah. Ia pun melihat mata air jernih dan mendatanginya untuk minum. Ketika dekat dengan mata air tersebut, ia bingung karena letak mata airnya lebih tinggi dibandingkan tanah tempat ia berpijak. Ia pun naik ke atas batang rumput. Saat hampir berhasil, ia terpeleset dan jatuh ke dalam mata air.

Ketika ia sedang kesulitan bangun, ada seekor merpati yang hendak menyelamatkannya. Merpati tersebut mengambil daun di pohon sampai jatuh di dekat semut muda. Dengan susah payah, semut muda segera naik ke atas daun. Ia pun mengucapkan terima kasih kepada burung merpati.

“Hai burung merpati, terima kasih karena engkau telah menyelamatkanku” Kata semut muda. Merpati pun menjawab, “Iya sama-sama semut. Apa yang sedang engkau lakukan di sini?”

“Aku tengah jalan-jalan untuk melihat dunia di luar sarang semutku” Jawab semut.

Ketika mereka sedang bercakap-cakap, tiba-tiba ada bahaya yang tengah mengintai. Ada seorang pemburu yang hendak menembak merpati. Merpati pun langsung bergegas terbang dan meninggalkan semut sendirian.

Menyaksikan kejadian itu, akhirnya semutpun berlari kearah pemburu dan menggigit kakinya. Pemburu tersebut merintih kesakitan. Merpati berkata,”Terima kasih semut karena engkau sudah menyelamatkanku”.

“Sama-sama burung merpati, engkau tadi juga menyelamatkan nyawaku” jawab semut. Akhirnya mereka pun mulai berteman baik sejak saat itu.

SOAL PASCATES

Simaklah film kartun berikut. Tentukan rangkaian isi peristiwa dalam film kartun dan ceritakan kembali isi film kartun tersebut menggunakan bahasamu sendiri secara lisan direkam dalam bentuk video!

<https://youtu.be/EVtv1OtdFo>



G. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan kegiatan penelaahan, penafsiran, dan verifikasi data yang telah terkumpul. Peneliti menggunakan teknik analisis data kuantitatif, yaitu data yang didapat diwujudkan dengan angka. Data yang diperoleh digunakan sebagai dasar dalam menguji penelitian ini. Langkah-langkahnya sebagai berikut.

1. Uji Validitas Instrumen

Pengujian validitas instrumen bertujuan untuk mengetahui keakuratan sebuah instrumen penelitian sebelum digunakan untuk pengambilan data. Validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkatan kevalidan atau keaslian instrumen. Uji validitas ini digunakan untuk menguji kevalidan instrumen penelitian. Valid instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur tingkat dari instrumen penilaian. Uji validitas instrumen dalam penelitian ini ada dua jenis, antara lain sebagai berikut.

a) Uji Validitas Ahli

Validasi instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *expert judgment*. *Expert Judgment* adalah teknik validasi instrumen dengan cara mengonsultasikan bersama ahli dibidangnya. Ahli diminta pendapatnya tentang instrumen yang telah disusun oleh peneliti. Ahli yang dipilih oleh peneliti sebagai validator instrumen adalah Institut Agama Islam Negeri Tulungagung, yakni Ibu Elen Nurjanah, S.Pd selaku dosen Tadris bahasa Indonesia.

b) Uji Validitas Menggunakan SPSS (*Statistical Product and Service Solution*)

Pengujian validitas instrumen untuk mendapatkan alat ukur yang akurat dan terpercaya. Dalam penelitian ini butir soal di uji validitasnya dengan dihitung menggunakan aplikasi SPSS 26 dengan rumus *korelasi product moment* dari *Pearson* yang diuraikan sebagai berikut.

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

X = Skor yang diperoleh subyek dari seluruh soal

Y = Skor total yang diperoleh dari seluruh soal

$\sum X$ = Jumlah skor dalam distribusi X

$\sum Y$ = Jumlah skor dalam distribusi Y

ΣX^2 = Jumlah kuadrat dalam skor distribusi X

ΣY^2 = Jumlah kuadrat dalam skor distribusi Y

N = Banyaknya responden

Dasar pengambilan keputusan untuk menguji validitas soal, yaitu (a) Jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ maka soal tersebut valid, (b) Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka soal tersebut tidak valid.

Peneliti melakukan uji validitas soal tes kepada siswa kelas VII I di SMP Negeri 2 Tulungagung sebagai responden instrumen penelitian. Responden instrumen penelitian bukan termasuk dalam sampel penelitian. Hal ini, bertujuan untuk mengukur soal tes sudah layak atau belum untuk diberikan kepada sampel penelitian yang sesungguhnya. Soal prates sebelum menggunakan media dan soal pascates sesudah menggunakan media film kartun perlu diuji validitas untuk mengetahui soal tersebut valid atau tidak. Peneliti menguji validitas soal tes menggunakan bantuan program SPSS 26. Menurut Sugiyono (2012: 333) responden yang digunakan untuk ujicoba sebaiknya berasal dari tempat penelitian yang sama dengan paling banyak mengambil 30 responden. Jadi, dalam perhitungan uji validitas ini peneliti mengambil 30 siswa dari jumlah responden pada kelas VII I SMP Negeri 2 Tulungagung sebanyak 36 siswa. Adapun hasil pengujian soal prates kepada responden dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 3.5 Hasil Pengujian Soal Prates Kepada Responden

No	Kode Responden	Aspek yang Dinilai				Jumlah Skor
		Kelengkapan cerita	Keruntutan cerita	Kelancaran penyampaian	Pemilihan diksi	
1	R01	4	2	3	5	14
2	R02	4	3	3	5	15
3	R03	3	4	4	3	14
4	R04	3	4	4	3	14
5	R05	5	4	3	3	15
6	R06	5	4	3	4	16
7	R07	4	3	3	3	13
8	R08	3	4	3	3	13
9	R09	5	4	3	3	15
10	R10	4	5	3	3	15
11	R11	5	4	5	3	17
12	R12	4	4	4	4	16
13	R13	4	5	3	3	15
14	R14	5	5	3	3	16
15	R15	5	4	5	4	18
16	R16	5	5	4	3	17
17	R17	4	5	3	4	16
18	R18	4	5	3	3	15
19	R19	5	4	5	4	18
20	R20	3	5	4	3	15
21	R21	5	3	5	3	16
22	R22	5	3	4	3	15
23	R23	4	5	3	4	16
24	R24	5	3	4	3	15
25	R25	4	5	3	3	15
26	R26	5	3	4	5	17
27	R27	4	5	3	3	15
28	R28	3	4	3	3	13
29	R29	4	5	3	3	15
30	R30	5	3	5	3	16

Berdasarkan data tabel di atas, data tersebut kemudian dihitung menggunakan aplikasi SPSS 26 dengan jumlah responden sebanyak 30 orang yang berarti $r_{tabel} = 0,361$. Adapun hasil perhitungan validasi disajikan sebagai berikut.

Tabel 3.6
Hasil Uji Validitas Soal Prates

NO	Rhitung	Rtabel	Keterangan
1	0,780	0,361	Valid
2	0,906	0,361	Valid
3	0,656	0,361	Valid
4	0,737	0,361	Valid

Data hasil uji validitas diatas, setiap butir soal dinyatakan valid jika nilai rhitung lebih besar dari 0,361 sedangkan nilai rhitung yang kurang dari 0,361, maka butir soal tersebut dinyatakan tidak valid. Berdasarkan tabel uji validitas soal tes prates di atas menunjukkan bahwa nilai r hitung melebihi 0,361 maka soal prates dinyatakan valid. Selanjutnya akan disajikan hasil pengujian soal pascates kepada responden pada tabel berikut ini.

Tabel 3.7 Hasil Pengujian Soal Pascates Kepada Responden

No	Kode Responden	Aspek yang Dinilai				Jumlah Skor
		Kelengkapan cerita	Keruntutan cerita	Kelancaran penyampaian	Pemilihan diksi	
1	R01	5	2	3	5	15
2	R02	5	3	3	5	16
3	R03	3	4	4	4	15
4	R04	3	4	4	3	14
5	R05	5	4	3	3	15
6	R06	5	4	3	4	16
7	R07	4	3	5	3	15
8	R08	4	4	4	4	16
9	R09	5	4	3	3	15
10	R10	4	5	3	4	16
11	R11	5	4	5	3	17
12	R12	4	4	4	4	16
13	R13	4	5	4	3	16
14	R14	5	5	3	3	16
15	R15	5	4	5	4	18
16	R16	5	5	4	3	17
17	R17	4	5	3	4	16
18	R18	4	5	3	3	15
19	R19	5	4	5	4	18
20	R20	3	5	4	3	15
21	R21	5	3	5	3	16
22	R22	5	3	4	3	15
23	R23	4	5	3	4	16
24	R24	5	4	4	5	18
25	R25	4	5	3	3	15
26	R26	5	3	4	5	17
27	R27	5	3	4	5	17
28	R28	4	4	4	4	16
29	R29	4	5	3	3	15
30	R30	5	3	5	3	16

Tabel 3.8
Hasil Uji Validitas Soal Pascates

NO	Rhitung	Rtabel	Keterangan
1	0,400	0,361	Valid
2	0,418	0,361	Valid
3	0,852	0,361	Valid
4	0,676	0,361	Valid

Data hasil uji validitas diatas, setiap butir soal dinyatakan valid jika nilai rhitung lebih besar dari 0,361 sedangkan nilai r hitung yang kurang dari 0,361, maka butir soal tersebut dinyatakan tidak valid. Berdasarkan tabel uji validitas soal tes pascates di atas menunjukkan bahwa nilai r hitung melebihi 0,361 maka soal pascates dinyatakan valid.

2. Uji Reliabilitas Instrumen

Uji reliabilitas bertujuan untuk menguji sebuah instrumen agar dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data. Uji reliabilitas merupakan suatu angka indeks yang menunjukkan konsistensi suatu alat pengukur di dalam mengukur gejala yang sama. Menghitung reliabilitas dilakukan dengan menggunakan koefisien *croncbach alpha* melalui aplikasi SPSS 26 atau menggunakan rumus sebagai berikut.

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_1^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = reliabilitas instrumen

k = banyaknya butir pertanyaan

V_t = varians total

Instrumen untuk mengukur masing-masing variabel dikatakan reliabel jika memiliki *alpha cronbach* $\geq 0,60$. Skala itu dikelompokkan dalam lima kelas dengan ukuran *alpha* dapat diinterpretasikan sebagai berikut.

- a. Nilai *alpha cronbach* 0,00 s.d 0,20, berarti kurang reliabel
- b. Nilai *alpha cronbach* 0,21 s.d 0,40, berarti agak reliabel
- c. Nilai *alpha cronbach* 0,42 s.d 0,60, berarti cukup reliabel
- d. Nilai *alpha cronbach* 0,61 s.d 0,80, berarti reliabel
- e. Nilai *alpha cronbach* 0,81 s.d 1,00, berarti sangat reliabel.

Peneliti melakukan uji reliabilitas menggunakan data dari responden kelas VII I SMP Negeri 2 Tulungagung. Dalam menguji reliabilitas instrumen dalam penelitian ini menggunakan metode *Alpha-Cronbach* dengan bantuan aplikasi SPSS 26. Soal tes dinyatakan reliabel apabila hasil uji reliabilitas melebihi nilai r tabel yang berjumlah 0,361 apabila kurang dari 0,361 maka soal tes tidak reliabel. Hasil uji reliabilitas disajikan sebagai berikut.

Tabel 3.9
Hasil Uji Reliabilitas Soal Prates

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	30	100,0
	Excluded ^a	0	,0
	Total	30	100,0

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,777	4

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai *Cronbach's Alpha* sebesar $0,777 > 0,361$ sehingga soal prates dinyatakan reliabel karena nilai *Cronbach's Alpha* lebih besar dari nilai r tabel. Jadi, dapat disimpulkan bahwa soal prates reliabel untuk mengukur hasil belajar siswa.

Tabel 3.10
Hasil Uji Reliabilitas Soal Pascates

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	30	100,0
	Excluded ^a	0	,0
	Total	30	100,0

Cronbach's Alpha	N of Items
,452	4

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai *Cronbach's Alpha* sebesar $0,452 > 0,361$ sehingga soal pascates dinyatakan reliabel karena nilai *Cronbach's Alpha* lebih besar dari nilai *r* tabel. Jadi, dapat disimpulkan bahwa soal pascates reliabel untuk mengukur hasil belajar siswa.

3. Uji Prasyarat Hipotesis

a. Uji Normalitas Residual

Uji normalitas residual digunakan untuk menguji data dari dua tes (prates dan pascates) berdistribusi normal atau tidak. Pengujian data ini menggunakan aplikasi SPSS 26 dengan menggunakan metode uji *One Sample Kolmogorov Smirnov*. Kriteria pengujiannya adalah jika nilai signifikansi (Asym Sig 2 tailed) $\geq 0,05$, maka residual berdistribusi normal dan jika nilai signifikansi (Asym Sig 2 tailed) $< 0,05$, maka residual tidak berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui bahwa kedua tes (prates dan pascates) yang dilakukan memiliki tingkat varian data yang sama atau tidak. Pengujian ini dihitung menggunakan aplikasi SPSS 26 dengan metode *One Way Anova*. Kriteria pengujiannya adalah jika hasil uji

homogenitas ditunjukkan bahwa tingkat signifikansi $> 0,05$ maka data homogen dan jika tingkat signifikansi $< 0,05$ maka data tidak homogen.

4. Uji Hipotesis

Uji hipotesis ini digunakan untuk mengetahui pengaruh media film kartun terhadap kemampuan menceritakan kembali teks fabel dengan membandingkan antara pembelajaran yang menggunakan media konvensional (teks fabel) dan pembelajaran menggunakan media film kartun. Uji hipotesis menggunakan uji *paired sample t test* yang dihitung menggunakan aplikasi SPSS 26 dengan syarat bahwa data yang digunakan berdistribusi normal. Adapun penjelasan uji t sebagai berikut.

Data yang digunakan dalam menghitung uji t terdapat pada data pascates kemampuan menceritakan kembali teks fabel. Perhitungan uji t-test ini dilakukan dengan perbandingan antara (t_{hitung}) dengan (t_{tabel}) untuk menghitung data yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh yang signifikan antara variabel bebas terhadap variabel terikat. Dasar pengambilan keputusan adalah jika nilai Sig. (2-tailed) $> 0,05$, maka H_a ditolak dan H_0 diterima dan jika nilai Sig. (2-tailed) $< 0,05$, maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Hipotesis dalam penelitian ini adalah.

- 1) Hipotesis Nol (H_0): Pemanfaatan media film kartun pada pembelajaran kemampuan menceritakan kembali teks fabel tidak memiliki pengaruh terhadap kemampuan siswa menceritakan kembali teks fabel

- 2) Hipotesis Alternatif (H_a): Pemanfaatan media film kartun pada pembelajaran kemampuan menceritakan kembali teks fabel memiliki pengaruh terhadap kemampuan siswa menceritakan kembali teks fabel