

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

Dalam bab ini dikemukakan tujuan penelitian, waktu penelitian dan tempat penelitian, populasi dan sampel penelitian, variabel penelitian, metode penelitian, desain penelitian, pelaksanaan penelitian, instrumen, definisi konseptual, definisi operasional, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, uji persyaratan analisis, dan hipotesis statistik.

3.1 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengetahui pengaruh metode *cooperative* dengan teknik *teams games tournament* terhadap kemampuan mengidentifikasi perwatakan tokoh cerita rakyat dalam pembelajaran menyimak siswa kelas X SMA Negeri 113 Jakarta.

3.2 Waktu dan Tempat Penelitian

Waktu penelitian dilakukan pada bulan Februari sampai dengan Juli 2012 semester genap pada tahun 2011/2012. Tempat penelitian dilakukan di SMA Negeri 113 jalan Albaidho 1, Monumen Pancasila Sakti Lubang Buaya, Kelurahan Lubang Buaya, Kecamatan Cipayung Jakarta Timur 13810.

3.3 Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi penelitian ini yakni seluruh kelas X di SMA Negeri 113 Jakarta yang terdiri atas sembilan kelas. Dari sembilan kelas diambil dua kelas secara

random berdasarkan undian yang selanjutnya dijadikan sebagai sampel penelitian. Dua kelas yang terpilih ialah kelas X-8 dan X-9. Dari kedua kelas tersebut maka kelas X-9 dijadikan kelas eksperimen dengan jumlah 34 siswa dan kelas X-8 dijadikan kelas kontrol dengan jumlah 34 siswa.

3.4 Variabel Penelitian

Variabel bebas dalam penelitian ini ialah metode *cooperative* dengan teknik *teams games tournament*, sedangkan variabel terikatnya ialah kemampuan mengidentifikasi perwatakan tokoh cerita rakyat.

3.5 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah penelitian eksperimen. Yang dieksperimenkan adalah kemampuan mengidentifikasi perwatakan tokoh cerita rakyat menggunakan metode *cooperative* teknik *teams games tournament*.

3.6 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen, yaitu *randomized pretest-posttest control group design* dengan menggunakan tabel desain penelitian pretes dan postes. Eksperimen dilaksanakan dengan mengambil sampel dua kelas. Satu kelas sebagai kelompok eksperimen dan satu kelas lagi sebagai kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diberi perlakuan dengan metode *cooperative* dengan teknik *teams games tournament*, sedangkan kelompok kontrol diberi materi yang sama, tetapi menggunakan metode konvensional, yaitu metode ceramah dan tanya jawab.

Setelah diberi perlakuan, baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol sama-sama diberi tes berupa postes guna memastikan apakah ada perubahan perilaku, hasil belajar, dan pengaruh yang besar di kelompok eksperimen. Adapun desain penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 2 Desain Penelitian Pretes dan Postes

Kelas	Pretes	Variabel Bebas	Postes
E	O1	X	O2
K	O3	-	O4

Keterangan :

- E : Kelas eksperimen
- K : Kelas kontrol
- O1 : Pretes kelas eksperimen
- O3 : Pretes kelas kontrol
- X : Perlakuan
- O2 : Postes kelas eksperimen
- O4 : Postes kelas kontrol

3.7 Pelaksanaan Penelitian

1. Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan ini, peneliti menentukan tempat penelitian. Adapun langkah-langkah selanjutnya ialah:

- 1) Meminta izin penelitian dengan mendatangi sekolah yang dijadikan tempat penelitian, yaitu SMA Negeri 113 Jakarta Timur.
- 2) Melakukan penjajakan dan berkonsultasi dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X di sekolah tersebut.
- 3) Menyiapkan perlengkapan-perengkapan yang diperlukan untuk penelitian, yaitu RPP, tes hasil belajar, LKS, rekaman cerita rakyat, kartu soal untuk

turnamen, nomor soal, dan sebagainya. Peneliti mendiskusikan cerita rakyat tersebut dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah.

2. Tahap Pelaksanaan

Penelitian dilaksanakan untuk mencoba metode *cooperative* dengan teknik *teams games tournament* dalam mengidentifikasi perwatakan tokoh cerita rakyat. Penelitian dimulai dengan memberikan pretes pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, kemudian memberi postes pada akhir penelitian.

Langkah-langkah Penelitian

Dalam penelitian ini dirancang langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut:

Tabel 3 Langkah-langkah Penelitian

Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
<p style="text-align: center;">Pertemuan ke-1</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa diberikan pretes untuk mengetahui pengetahuan siswa mengenai kemampuan mengidentifikasi perwatakan tokoh pada cerita rakyat. • Siswa menerima lembar pretes. • Siswa mendengarkan rekaman cerita rakyat dan mengidentifikasi perwatakan tokoh pada cerita rakyat. • Siswa mengumpulkan hasil jawaban. • Guru membahas soal pretes. • Guru dan siswa merefleksi kegiatan pembelajaran. 	<p style="text-align: center;">Pertemuan ke-1</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa diberikan pretes untuk mengetahui pengetahuan siswa mengenai kemampuan mengidentifikasi perwatakan tokoh pada cerita rakyat. • Siswa menerima lembar pretes. • Siswa mendengarkan rekaman cerita rakyat dan mengidentifikasi perwatakan tokoh pada cerita rakyat. • Siswa mengumpulkan jawaban. • Guru membahas soal pretes. • Guru dan siswa merefleksi kegiatan pembelajaran.
<p style="text-align: center;">Pertemuan ke-2</p> <p>Siswa diberikan perlakuan dengan menggunakan metode <i>cooperative</i> dengan teknik <i>teams games tournament</i> (TGT), melalui langkah-langkah sebagai berikut:</p> <p>Penyajian kelas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa diberikan penjelasan tujuan 	<p style="text-align: center;">Pertemuan ke-2</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa diberikan penjelasan mengenai tujuan pembelajaran. • Guru melakukan apersepsi dengan menanyakan materi yang lalu. • Siswa mendengarkan materi perwatakan tokoh yang disampaikan oleh guru.

<p>pembelajaran yang hendak dicapai.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Penjelasan tentang metode yang digunakan dalam pembelajaran yakni teknik <i>teams games tournament</i> (TGT). • Guru menjelaskan langkah-langkah TGT. • Siswa mendengarkan materi perwatakan tokoh yang disampaikan oleh guru melalui media power point. <p>Teams</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru membentuk kelompok belajar siswa secara heterogen serta menentukan besarnya kelompok belajar yang beranggotakan 6 orang berdasarkan jenis kelamin dan jenis prestasi akademik. Setelah terbentuk beberapa tim, tim tersebut mendiskusikan materi yang telah diberikan pada saat penyajian kelas. Siswa pandai membantu anggota kelompok lainnya dalam memahami materi tersebut (peran tutor sebaya). • Setiap kelompok berdiskusi mengenai materi perwatakan tokoh untuk mempersiapkan diri dalam <i>tournament</i>. • Siswa dan guru merefleksi proses belajar. 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa menjawab soal mengenai perwatakan tokoh. • Siswa diberikan waktu untuk bertanya terhadap hal-hal yang tidak dimengerti. • Guru meminta siswa membawa contoh cerita rakyat. • Guru dan siswa merefleksi proses belajar.
<p style="text-align: center;">Pertemuan ke-3</p> <p>Siswa diberi perlakuan menggunakan teknik TGT, melalui langkah-langkah:</p> <p>Games</p> <ul style="list-style-type: none"> • Setiap siswa mendapatkan lembar kerja siswa (LKS) dan lembar jawaban Hal ini bertujuan untuk mendorong mereka agar bekerja secara individu dan mempraktikkan materi yang mereka dapat pada saat penyajian kelas. • Siswa berdiskusi untuk membahas soal tersebut dan guru memberi nilai. • Siswa dan guru menyimpulkan hasil <i>games</i>. 	<p style="text-align: center;">Pertemuan ke-3</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa mendengarkan materi perwatakan tokoh yang disampaikan oleh guru. • Siswa menjawab soal mengenai perwatakan tokoh. • Siswa diberikan waktu untuk bertanya terhadap hal-hal yang tidak dimengerti. • Guru meminta siswa membawa contoh cerita rakyat. • Guru dan siswa merefleksi proses belajar.
<p style="text-align: center;">Pertemuan ke-4</p> <p>Siswa diberi perlakuan menggunakan teknik TGT, melalui langkah-langkah:</p>	<p style="text-align: center;">Pertemuan ke-4</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa mendengarkan materi perwatakan tokoh yang disampaikan

<p>Tournament</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menentukan nomor urut siswa dan menempatkan siswa pada meja tournamen (3 orang, kemampuan setara). Setiap meja terdapat 1 lembar soal, 1 lembar jawaban, 1 kotak kartu nomor, 1 lembar skor permainan. • Siswa mencabut kartu untuk menentukan pembaca I dan yang lain menjadi penantang I dan II. • Pembaca I mengocok kartu dan mengambil kartu yang teratas. • Pembaca I membaca soal sesuai nomor pada kartu dan mencoba menjawabnya. Jika jawaban salah, tidak ada sanksi dan kartu dikembalikan. Jika benar kartu disimpan sebagai bukti skor. • Jika penantang I dan II memiliki jawaban berbeda, mereka dapat mengajukan jawaban secara bergantian. • Jika jawaban penantang salah, tidak dikenakan denda. • Selanjutnya siswa berganti posisi (sesuai urutan) dengan prosedur yang sama. • Pemenang melawan pemenang dan bertemu dalam final untuk memperebutkan juara pertama dan kedua. Kalah melawan yang kalah dan memperebutkan juara ketiga. • Guru dan siswa merefleksi kegiatan pembelajaran. 	<p>oleh guru.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa menjawab soal mengenai perwatakan tokoh. • Siswa diberikan waktu untuk bertanya terhadap hal-hal yang tidak dimengerti. • Guru dan siswa merefleksi proses belajar.
<p style="text-align: center;">Pertemuan ke-5</p> <p>Siswa diberi perlakuan menggunakan teknik TGT, melalui langkah-langkah:</p> <p>Tournament II</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa mencabut kartu untuk menentukan pembaca I dan yang lain menjadi penantang I dan II. • Pembaca I mengocok kartu dan mengambil kartu yang teratas. • Pembaca I membaca soal sesuai nomor pada kartu dan mencoba menjawabnya. Jika jawaban salah, tidak ada sanksi dan 	<p style="text-align: center;">Pertemuan ke-5</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa mendengarkan materi perwatakan tokoh yang disampaikan oleh guru. • Siswa menjawab soal mengenai perwatakan tokoh. • Siswa diberikan waktu untuk bertanya terhadap hal-hal yang tidak dimengerti. • Guru dan siswa merefleksi proses belajar.

<p>kartu dikembalikan. Jika benar kartu disimpan sebagai bukti skor.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jika penantang I dan II memiliki jawaban berbeda, mereka dapat mengajukan jawaban secara bergantian. • Jika jawaban penantang salah, maka kartu soal tidak boleh diambil. • Selanjutnya siswa berganti posisi (sesuai urutan) dengan prosedur yang sama. • Pemenang melawan pemenang dan bertemu dalam final untuk memperebutkan juara pertama dan kedua. Kalah melawan yang kalah dan memperebutkan juara ketiga. Kelompok yang memiliki nilai tertinggi (<i>super team</i>) akan diumumkan dalam penghargaan kelompok. <p>Penghargaan Kelompok</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa mendengarkan pengumuman juara 1,2, dan 3. • Penghargaan kelompok dilakukan setelah turnamen selesai dengan melihat skor akhir setiap kelompok. Skor yang diperoleh berdasarkan kartu soal yang diperoleh kemudian ditransformasikan ke dalam pedoman penyekoran dan diambil rata-ratanya. Kelompok yang memiliki nilai sesuai dengan kriteria akan diberi julukan <i>super team</i>, <i>great team</i>, dan <i>good team</i>. • Siswa dan guru mengevaluasi pembelajaran melalui teknik TGT. 	
<p style="text-align: center;">Pertemuan ke-6</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa diberikan postes untuk menilai kemampuan mengidentifikasi perwatakan tokoh cerita rakyat dengan memutar rekaman cerita rakyat • Siswa diberikan soal tentang mengidentifikasi perwatakan tokoh pada cerita rakyat. • Siswa mendengarkan rekaman cerita rakyat. • Siswa menjawab soal postes. • Siswa mengumpulkan jawaban. 	<p style="text-align: center;">Pertemuan ke-6</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai perwatakan tokoh. • Siswa diberikan waktu bertanya tentang hal-hal yang tidak dimengerti. • Siswa melakukan postes untuk mengetahui kemampuan mengidentifikasi perwatakan tokoh pada cerita rakyat dengan memberikan soal tentang mengidentifikasi perwatakan tokoh pada cerita rakyat.

• Siswa dan guru merefleksikan kegiatan pembelajaran hari ini.	• Siswa dan guru merefleksikan kegiatan pembelajaran hari ini.
--	--

3.8 Instrumen

Penelitian ini menggunakan instrumen berupa tes mengidentifikasi perwatakan tokoh cerita rakyat.

1. Kriteria Penilaian Mengidentifikasi Perwatakan Tokoh

Aspek-aspek yang dinilai dalam mengidentifikasi perwatakan tokoh dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4 Kriteria Penilaian Mengidentifikasi Perwatakan Tokoh Cerita Rakyat

No.	Aspek yang Dinilai	Skor
1.	Dapat menyebutkan nama-nama tokoh dengan lengkap	10
2.	Peran Tokoh	
	Tokoh utama dan tokoh bawahan	10
3.	Fungsi Penampilan Tokoh	
	Antagonis, protagonis, dan tritagonis	10
4.	Teknik atau Cara Penggambaran Watak Tokoh	
	Langsung (analitik) dan tidak langsung (dramatik) disertai bukti atau alasan yang logis	25
5.	Cara Penampilan Perwatakan Tokoh	
	Tokoh sederhana atau datar dan kompleks atau bulat disertai alasan	15
6.	Hal-hal yang menarik tentang tokoh	10
	Jumlah	80

Tabel 5 Kriteria Penilaian Mengidentifikasi Perwatakan Tokoh Cerita Rakyat

No.	Apek yang Dinilai	Skor	Kriteria
1.	Ketepatan menyebutkan nama-nama tokoh dengan lengkap	10	Sangat baik. Menyebutkan 6 nama-nama tokoh pada cerita rakyat dengan sangat tepat dan benar.
		8	Baik. Menyebutkan 4 nama-nama tokoh pada

		6	cerita rakyat dengan tepat dan benar.
		4	Cukup. Menyebutkan 3 nama tokoh pada cerita rakyat dengan cukup tepat dan benar.
			Kurang baik. Menyebutkan 2 atau kurang dari 2 nama-nama tokoh pada cerita rakyat dengan tepat.
2.	Kemampuan mengidentifikasi peran tokoh: tokoh utama dan tokoh bawahan	10	Sangat baik. Mengidentifikasi 1 tokoh utama dan 3 tokoh bawahan dengan sangat tepat dan sangat benar pada cerita rakyat.
		7-9	Baik. Mengidentifikasi 1 tokoh utama dan 2 tokoh bawahan dengan cukup benar pada cerita rakyat.
		4-6	Cukup. Mengidentifikasi 1 tokoh utama dan 1 tokoh bawahan dengan benar pada cerita rakyat.
		1-3	Kurang baik. Mengidentifikasi tokoh utama, sedangkan tokoh bawahan dengan kurang benar pada cerita rakyat.
3.	Kemampuan mengidentifikasi tokoh berdasarkan fungsi penampilan tokoh: protagonis, antagonis, dan tritagonis	10	Sangat baik. Mengidentifikasi 3 fungsi penampilan tokoh dengan sangat tepat dan benar pada cerita rakyat.
		7-9	Baik. Mengidentifikasi 2 fungsi penampilan tokoh dengan benar.
		4-6	Cukup. Mengidentifikasi 1 fungsi penampilan tokoh dengan benar pada cerita rakyat.
		1-3	Kurang baik. Mengidentifikasi 3 fungsi penampilan tokoh dengan tidak tepat pada cerita rakyat.
4.	Kemampuan mengidentifikasi watak tokoh berdasarkan teknik atau cara penggambaran watak tokoh secara langsung (analitik) dan tidak langsung (dramatik) disertai bukti atau alasan yang logis	19-25	Sangat baik. Mengidentifikasi watak tokoh berdasarkan teknik atau cara penggambaran watak tokoh secara langsung (analitik) dan tidak langsung (dramatik) disertai bukti atau alasan yang logis dengan sangat tepat dan sangat benar pada cerita rakyat.
		13-18	Baik. Mengidentifikasi watak tokoh berdasarkan teknik atau cara penggambaran watak tokoh secara langsung (analitik) dan tidak langsung (dramatik) disertai bukti atau alasan yang logis dengan cukup tepat pada cerita rakyat.
		7-12	Cukup. Mengidentifikasi watak tokoh berdasarkan cara atau teknik penggambaran watak tokoh secara langsung (analitik) dan tidak langsung (dramatik) disertai bukti atau alasan yang logis dengan kurang tepat pada cerita rakyat.
		1-6	Kurang baik. Mengidentifikasi watak tokoh berdasarkan teknik atau cara penggambaran

			watak tokoh secara langsung (analitik) dan tidak langsung (dramatik) tidak disertai bukti atau alasan yang logis.
5.	Kemampuan mengidentifikasi cara penampilan perwatakan tokoh: tokoh sederhana dan kompleks dengan memberikan alasan.	13-15 9-12 5-8 1-4	Sangat baik. Mengidentifikasi 2 tokoh sederhana dan 1 tokoh kompleks pada cerita rakyat dengan sangat tepat disertai alasan yang benar. Baik. Mengidentifikasi 1 tokoh sederhana dan 1 kompleks dengan tepat pada cerita rakyat serta disertai alasan dengan benar. Cukup. Mengidentifikasi 1 tokoh sederhana dan 1 tokoh kompleks dengan tepat pada cerita rakyat dan disertai alasan dengan kurang tepat. Kurang baik. Mengidentifikasi 2 tokoh sederhana dan 1 tokoh kompleks dengan tidak tepat pada cerita rakyat serta tidak disertai alasan.
6.	Kemampuan menemukan hal-hal yang menarik tentang tokoh	10 7-9 4-6 1-3	Sangat baik. Menemukan 3 hal-hal yang menarik tentang tokoh pada cerita rakyat dengan sangat tepat dan benar. Baik. Menemukan 2 hal-hal yang menarik tentang tokoh pada cerita rakyat dengan benar. Cukup. Menemukan 1 hal yang menarik tentang tokoh pada cerita rakyat dengan benar. Kurang baik. Menemukan 1 hal yang menarik tentang tokoh pada cerita rakyat dengan tidak benar.

Jumlah yang diperoleh

$$\text{Skor Akhir} = \frac{\text{Jumlah yang diperoleh}}{8} \times 10 = \dots$$

3.9 Definisi Konseptual

Kemampuan mengidentifikasi perwatakan tokoh cerita rakyat adalah kemampuan untuk memahami wacana sastra melalui cerita rakyat dengan kriteria penilaian kemampuan mengidentifikasi perwatakan tokoh cerita rakyat.

3.10 Definisi Operasional

Skor yang diperoleh dari mengidentifikasi perwatakan tokoh cerita rakyat

yang mencakup nama-nama tokoh; peran tokoh yang meliputi tokoh utama dan tokoh bawahan; fungsi penampilan tokoh yang meliputi antagonis, protagonis, dan tritagonis; teknik atau cara penampilan watak tokoh meliputi langsung dan tidak langsung; cara menampilkan perwatakan tokoh meliputi tokoh sederhana dan kompleks; dan menjelaskan hal-hal yang menarik dari tokoh.

3.11 Teknik Pengumpulan Data

Pengambilan data dalam penelitian ini dilaksanakan di kelas eksperimen dan kelas kontrol pada jam pelajaran bahasa Indonesia. Adapun teknik pengumpulan data sebagai berikut:

- 1) Mengadakan pertemuan dengan guru bahasa Indonesia kelas X SMA Negeri 113 Jakarta Timur untuk menjelaskan tujuan dan rencana penelitian.
- 2) Mengadakan survei lapangan terlebih dahulu dan berkonsultasi dengan guru untuk menyampaikan persepsi, bertanya mengenai metode pembelajaran yang selama ini digunakan.
- 3) Mendata jumlah siswa dan mencatat nama siswa sebagai populasi.
- 4) Penentuan sampel yang akan dijadikan kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan secara random berdasarkan undian yang selanjutnya dijadikan sebagai sampel penelitian
- 5) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran.
- 6) Memberi pretes kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- 7) Memberikan perlakuan kepada kelas eksperimen dengan metode *cooperative* dengan teknik *teams games tournament* dan memberikan metode konvensional serta penugasan kepada kelas kontrol.

- 8) Memberikan postes kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Setelah data terkumpul, akan diberikan skor kepada seluruh tes hasil belajar siswa, baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Dengan memberi skor, ada beberapa hal yang dilakukan dalam penelitian untuk mengurangi subjektivitas yang muncul:

- 1) Menghilangkan nama siswa dan menggantinya dengan angka (nomor sampel 1, 2, 3, dst.)
- 2) Menghentikan sementara penilaian pada saat peneliti sedang berada dalam suasana hati yang tidak enak, waktu tersedia minim, dan peneliti mengalami kelelahan fisik.
- 3) Dilakukan penilaian oleh dua orang penilai yang berbeda. Kemudian, diambil rata-rata dari hasil penilaian dua orang yang berbeda dengan menggunakan kriteria penilaian yang sama.

3.12 Teknik Analisis Data

Untuk menganalisis data, langkah pengerjaannya sebagai berikut:

- 1) Menjumlahkan skor berdasarkan kriteria penilaian mengidentifikasi perwatakan tokoh cerita rakyat.
- 2) Mengelompokkan skor tes untuk kelas eksperimen dan skor untuk kelas kontrol.
- 3) Mendeskripsikan data nilai pretes dan postes kelas eksperimen dan kontrol.
- 4) Menentukan mean, median, modus, varians, dan standar deviasi masing-masing data.

- 5) Melakukan uji persyaratan analisis dengan menggunakan uji homogenitas dan normalitas data. Uji normalitas menggunakan uji Liliefors dilakukan untuk mengetahui data tersebut berdistribusi normal atau tidak dan uji homogenitas dengan menggunakan uji Barlett dilakukan untuk mengetahui data tersebut homogen atau tidak.
- 6) Menguji hipotesis dengan mencari t hitung dengan rumus:

$$t_{\text{hitung}} = \frac{M\bar{x} - M\bar{y}}{\sqrt{\left(\frac{\sum X^2 + \sum Y^2}{n_1 + n_2 - 2}\right) \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

Keterangan :

Mx : rata-rata hasil belajar kelas eksperimen

My : rata-rata hasil belajar kelas kontrol

n_1 : jumlah sampel kelas eksperimen

n_2 : jumlah sampel kelas kontrol

$\sum X^2$: Pengujian hipotesis kelas eksperimen

$\sum Y^2$: Pengujian hipotesis kelas kontrol

- 7) Membandingkan t hitung dengan t tabel.

Kriteria pengujian dengan derajat kebebasan (dk) = $n_1 + n_2 - 2$ dan taraf signifikansi α 0,05 adalah:

1. Tolak H_0 apabila t hitung lebih besar dari t tabel
2. Terima H_0 apabila t hitung lebih kecil dari t tabel

3.13 Uji Persyaratan Analisis

3.13.1 Uji Validasi Instrumen

Sebelum penulis melakukan penelitian ke lapangan, penulis terlebih dahulu membuat validasi instrumen yang harus diisi oleh pakar atau ahli yaitu guru-guru

di sekolah yang bersangkutan dan dosen. Dalam mengisi validasi instrumen, ada dua guru bahasa Indonesia dan satu dosen yang memberikan pendapatnya mengenai kriteria penilaian kemampuan mengidentifikasi perwatakan tokoh cerita rakyat. Kriteria penilaian pertama yaitu menyebutkan nama-nama tokoh dengan lengkap dalam rekaman cerita rakyat. Guru pertama memberikan pendapat setuju atau ya mengenai kriteria penilaian kemampuan mengidentifikasi perwatakan tokoh cerita. Menurut guru pertama diperlu adanya menyebutkan nama-nama tokoh cerita rakyat dalam kemampuan mengidentifikasi perwatakan tokoh cerita rakyat, dengan alasan dalam setiap cerita pada umumnya terdapat lebih dari satu tokoh dan dengan menyebutkan nama tokoh dengan jelas akan memudahkan mengidentifikasi watak tokoh. Hal yang sama juga dikemukakan guru kedua dan dosen yang berpendapat kriteria menyebutkan nama-nama tokoh dengan lengkap sudah jelas walaupun ada sedikit yang harus ditambahkan pada kriteria sangat kurang. Pada kriteria ini, ketiga pakar setuju terhadap menyebutkan nama-nama tokoh dengan lengkap.

Kriteria penilaian yang kedua yaitu peran tokoh (tokoh utama dan tokoh bawahan), kedua guru memiliki pendapat yang sama mengenai penentuan peran tokoh (tokoh utama dan bawahan) dengan alasan sudah jelas menentukan peran tokoh karena dapat menentukan posisi tokoh dan memudahkan dalam mengidentifikasi watak tokoh. Namun, dosen tidak setuju akan kriteria ini dengan alasan harus dikuantitatifkan misal mampu menyebut 3 tokoh bawahan. Dari ketiga pakar atau ahli di atas, dapat disimpulkan dua pakar setuju sedangkan satu tidak setuju maka kriteria ini dapat diterima.

Kriteria penilaian yang ketiga yaitu fungsi penampilan tokoh. Kedua guru

berpendapat sama yaitu setuju atau ya dengan alasan untuk dapat membedakan watak tokoh dan untuk pengidentifikasian perwatakan tokoh serta kriteria sudah jelas. pakar ketiga yaitu dosen setuju dengan kriteria ini dengan alasan untuk menentukan watak, tetapi redaksional kriteria perlu diperbaiki. Dari ketiga pakar di atas, dapat disimpulkan kriteria penentuan fungsi penampilan tokoh (antagonis, protagonis, dan tritagonis) diperlukan dalam mengidentifikasi perwatakan tokoh.

Kriteria penilaian yang keempat ialah menentukan watak tokoh kemudian bagaimana teknik atau cara pengarang menggambarkan watak tokoh disertai bukti atau alasan yang logis. Ketiga pakar setuju dengan kriteria ini dengan alasan sesuai dengan teori serta dengan menentukan analitik dan dramatik diperlukan bukti yang logis untuk memperkuat dalam jawaban dan watak tokoh itu. Selain itu, kriteria penilaiannya sudah tepat. Dari ketiga pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa kriteria penilaian menentukan watak tokoh kemudian bagaimana teknik atau cara pengarang menggambarkan watak tokoh disertai bukti atau alasan yang logis merupakan kriteria yang diperlukan dalam mengidentifikasi perwatakan tokoh.

Kriteria penilaian yang kelima ialah membedakan atau menentukan cara penampilan perwatakan tokoh (tokoh sederhana atau datar dan tokoh kompleks atau bulat). Ketiga pakar yaitu dua guru dan satu dosen setuju dengan kriteria ini dengan alasan memudahkan siswa memahami pengidentifikasian berdasarkan cara penampilan perwatakan tokoh (tokoh sederhana atau datar dan tokoh kompleks atau bulat), dapat menentukan cerita akhirnya, serta membutuhkan alasan atau pembuktian. Namun, ada masukan dari guru kedua dalam kriteria ini agar diperjelas pada kriteri baik. Dari ketiga pakar di atas, dapat disimpulkan bahwa kriteria penilaian membedakan atau menentukan cara penampilan perwatakan

tokoh (tokoh sederhana atau datar dan tokoh kompleks atau bulat) diperlukan dalam mengidentifikasi perwatakan tokoh.

Kriteria terakhir yaitu menjelaskan atau menemukan hal-hal yang menarik tentang tokoh. Ketiga pakar setuju dengan kriteria ini dengan alasan dengan mengetahui hal-hal yang menarik dari tokoh pembaca atau siswa akan dapat meneladani tokoh yang baik dan menjauhi atau menghindari watak yang kurang baik. Dari ketiga pakar tersebut dapat disimpulkan bahwa kriteria penilaian menjelaskan hal-hal yang menarik tentang tokoh diperlukan dalam mengidentifikasi perwatakan tokoh. Berdasarkan pendapat pakar-pakar di atas yaitu kedua guru dan satu dosen, dapat ditarik kesimpulan bahwa kriteria penilaian kemampuan mengidentifikasi perwatakan tokoh diperlukan adanya kriteria ‘dapat menyebutkan nama-nama tokoh dengan lengkap, peran tokoh (tokoh utama dan tokoh bawahan), fungsi penampilan tokoh (antagonis, protagonis, dan tritagonis), teknik atau cara penggambaran watak tokoh (langsung (analitik) dan tidak langsung (dramatik) disertai bukti atau alasan yang logis), cara penampilan perwatakan tokoh (tokoh sederhana atau datar dan kompleks atau bulat) disertai alasan, dan hal-hal yang menarik tentang tokoh.’

3.13.2 Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk memenuhi apakah sampel yang diambil berdistribusi normal atau tidak. Untuk diperlukan uji dengan menggunakan Liliefors.

Tabel Uji Normalitas

No.	Nomor Sampel	Nilai Sampel	(Zi)	F(Zi)	S(Zi)	[f(Zi) – S(Zi)]

Keterangan :

Xi : Skor kemampuan mengidentifikasi perwatakan tokoh cerita rakyat

Zi : Nilai baku

F (Zi) : Peluang setiap angka baku

S(Zi) : Proporsi dari angka baku

3.13.3 Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk menguji homogenitas varians kelompok eksperimen dan varians kelompok kontrol. Uji ini dilaksanakan rumus:

Tabel Uji Homogenitas

Sampel ke-	Dk	1/dk	S_i^2	$\text{Log } S_i^2$	$(dk) \text{Log } S_i^2$
1.	n1-1	1/(n1-1)	S_1^2	$\text{Log } S_1^2$	(n1-1) (log S_1^2)
2.	n2-1	0,036	S_2^2	$\text{Log } S_2^2$	(n1-1) (log S_2^2)
Jumlah	$\sum (nk-1)$	$\sum 1/ (nk-1)$			$\sum (nk-1) (\log S_k^2)$

Harga-harga dalam tabel di atas diperoleh dengan rumus:

$$1. S^2 = (S_i^2 / \sum (n - 1))$$

$$2. \beta = (\text{Log } S_2) \sum (n-1)$$

$$X = (\text{in } 10) [\beta - \sum (dk)(\log S_i^2)]$$

3.14 Hipotesis Statistik

Hipotesis statistik yang digunakan pada penelitian ini ialah:

$$H_0 : \mu X_1 = \mu X_2$$

$$H_1 : \mu X_1 \neq \mu X_2$$

Keterangan:

Ho: tidak terdapat pengaruh metode *cooperative* dengan teknik *teams games*

tournament terhadap kemampuan mengidentifikasi perwatakan tokoh cerita rakyat dalam pembelajaran menyimak.

H1: terdapat pengaruh metode *cooperative* dengan teknik *teams games tournament* terhadap kemampuan mengidentifikasi perwatakan tokoh cerita rakyat dalam pembelajaran menyimak.