

BAB III

METODE PENELITIAN

Metodologi penelitian merupakan salah satu factor yang sangat penting dalam melaksanakan penelitian, tergantung pada tempat dan tidak tepatnya dalam memilih serta menerapkan metode penelitian terkait.

Dengan memilih dan merupakan metode yang tepat, maka berbagai kemungkinan bagi adanya kesalahan dan penyimpangan dapat dihindari dan data yang diperoleh merupakan data yang bebas dan obyektif serta dapat dipertanggungjawabkan.

Adapun model atau bentuk penelitian yang penulis gunakan adalah penelitian kuantitatif, yaitu penelitian yang berupa menghitung data , mengolah, menganalisa dan menafsirkan angka-angka hasil perhitungan statistic.

A. Rancangan Penelitian

Agar penggunaan model pembelajaran multimedia dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan ada 3 langkah utama:

1. Perencanaan penggunaan

Dimaksudkan agar program pengajaran dapat terlaksana dengan baik sebelum melaksanakan kegiatan, meliputi:

a. Merumuskan tujuan

Tujuan harus dirumuskan secara khusus yang dipusatkan pada perubahan tingkah laku siswa.

b. Merumuskan materi atau bahan

Memilih materi yang cocok, sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

c. Menetapkan strategi belajar mengajar

Untuk menunjang tercapainya tujuan.

d. Menetapkan alat dan sumber

Menetapkan alat dan sumber yang dapat membantu guru dalam melaksanakan pengajaran.

e. Menentukan alat evaluasi

Dalam hal ini alat evaluasi yang digunakan adalah tes tulis yang digunakan untuk mengetahui kemampuan awal (pre tes) dan post tes.

2. Pelaksanaan kegiatan

a. Mempersiapkan bahan dan alat

b. Menyampaikan tujuan dan tema cerita

c. Menyampaikan cerita dengan menggunakan penyampaian tertentu yang sudah dijelaskan pada bab sebelumnya (bab II) yakni aplikasi model pembelajaran multimedia.

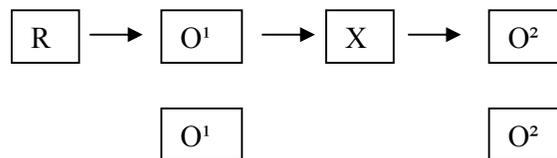
3. Desain Penelitian Eksperimen

Dalam hal ini peneliti menggunakan desain eksperimen yang berjenis eksperimen lapangan. Desain eksperimen lapangan merupakan penelitian yang dilakukan dengan menggunakan latar yang realistis dimana peneliti melakukan campur tangan dan melakukan manipulasi terhadap variabel bebas.

Berikut ini adalah langkah-langkah dalam desain penelitian eksperimen :

1. Pengukuran prates atau “observasi keadaan awal, yaitu keadaan sebelum diberikan perlakuan atau treatment” terhadap variabel tergantung.
2. Pemberian treatment yang berbeda kepada kelompok-kelompok yang dikenai eksperimen atau melakukan manipulasi variabel bebas.
3. Pengukuran pascates atau “observasi keadaan akhir setelah diberikan treatment” terhadap variabel tergantung.

Desain dasar (suatu eksperimen) yang berjenis **one group pretest-posttest design** (Sugiono,2007). Desain ini pengembangannya ialah dengan cara melakukan satu kali pengukuran di depan (pre-tes) sebelum adanya perlakuan (treatment) dan setelah itu dilakukan pengukuran lagi (post-test). Desainnya adalah sebagai berikut :



Pada desain ini peneliti melakukan pengukuran awal pada suatu objek yang akan diteliti (pre-test), kemudian peneliti memberikan perlakuan tertentu (treatment). Dimana dalam pemberian treatment ini dilakukan selama 1 minggu dan diperkirakan bahwa ada 6 kali pertemuan dalam menerapkan model pembelajaram multimedia. Setelah itu pengukuran dilakukan lagi untuk mengetahui hasil belajar setelah dilakukan treatment (pasca test).

Keterangan

X : digunakan untuk mewakili pemaparan (exposure) suatu kelompok yang diuji terhadap suatu perlakuan eksperimental pada variabel bebas kemudian efek pada variabel tergantungnya akan diukur.

O : menunjukkan adanya suatu pengukuran atau observasi tergantung yang sedang diteliti pada individu, kelompok atau objek tertentu.

R : menunjukkan bahwa individu atau kelompok telah dipilih dan ditentukan secara random untuk tujuan-tujuan study

Menurut Burhan Bungin (2008:50). Berikut ini adalah langkah-langkah dalam desain penelitian eksperimen yaitu :

1. Menentukan subjek-subjek yang mana disini subjeknya diambil semua yang akan masuk ke dalam kelompok control maupun kelompok eksperimen.
2. Pengukuran pretes atau “observasi keadaan awal, yaitu keadaan sebelum diberikan perlakuan atau treatment eksperimental terhadap variable tergantung.
3. Pemberian treatment yang berbeda kepada kelompok-kelompok yang dikenai eksperimen atau melakukan manipulasi variable bebas.
4. Pengukuran pascates atau “observasi keadaan akhir setelah diberikan treatment” terhadap variabel tergantung.

Dalam hal ini pemberian treatment kami yaitu berupa penampilan LCD mengenai cuaca dan proses turunnya hujan. Disini dijelaskan dan ditampilkan secara detail bagaimana cuaca dan proses akan terjadinya turun hujan.

Pada desain ini peneliti melakukan pengukuran awal (pre-test) pada kelompok yang akan diteliti. Peneliti melakukan test sebelum dilakukan treatment, kemudian peneliti memberikan perlakuan tertentu (treatment) pada kelompok tersebut. Di mana dalam pemberian treatment ini dilakukan selama 1 minggu dan diperkirakan ada 5 kali pertemuan dalam menerapkan model pembelajaran multimedia.

B. Subjek Penelitian

Dalam penelitian ini yang menjadi subjek penelitian adalah semua siswa TK Al-Manar Gedangan Sidoarjo sebanyak 15 siswa. Untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan model pembelajaran multimedia sebagai upaya meningkatkan kemampuan menceritakan kembali secara tertulis.

Populasi

Populasi adalah keseluruhan subjek yang diteliti. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah siswa atau anak didik TK Al-Manar Gedangan Sidoarjo kelompok TK B, Dengan Perimbangan TK B dapat diambil hasilnya dibanding anak TK A yang relative baru. TK B berjumlah 15 anak yang terdiri dari 9 anak putri dan 6 anak putrid

C. Instrumen Penelitian

Variabel penelitian ini ada dua macam, yaitu variabel bebas dan variabel terikat, yang termasuk variabel bebas adalah pengaruh model pembelajaran multimedia, sedangkan variabel terikat adalah kemampuan menceritakan kembali secara tertulis. Untuk lebih jelasnya variabel dijelaskan di bawah ini.

Tujuan untuk mengetahui harus dicapai dengan cara-cara atau metode yang efisien dan akurat. Alat ukur/ instrument penelitian ini adalah dengan menggunakan multimedia berupa laptop dan LCD.

Prosedur Pelaksanaan Eksperimen Model Pembelajaran Multimedia

- a. Memberi latihan yang pertama (pre-test) untuk mengetahui perkembangan dan kemampuan siswa dalam bercerita secara tertulis sebelum diberikan model pembelajaran multimedia
- b. Kemudian menerapkan Model Pembelajaran Multimedia
- c. Memberikan latihan yang kedua (post test) untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diberikan Model Pembelajaran Multimedia.
- d. Menganalisa hasil prestasi siswa setelah diberikan Model Pembelajaran Multimedia, apakah adapeningkatan atau tidak.

Variabel penelitian merupakan gejala yang menjadi objek penelitian. Menurut Suharsimi Arikunto (1993:91), variabel adalah objek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian dari suatu penelitian. Dalam penelitian ini yang menjadi titik perhatian:

1) Variabel bebas (independent variabel)

Variabel bebas adalah kondisi yang mempengaruhi suatu gejala. Variabel bebas memberi pengaruh kepada variabel lainnya. Dalam penelitian ini variabel bebasnya adalah penggunaan model pembelajaran multimedia.

a. Definisi Operasional

Model Pembelajaran Multimedia adalah suatu model atau tehnik yang digunakan dalam proses belajar mengajar yang berupa alat bantu. Multi

media diartikan sebagai semua benda yang menjadi perantara terjadinya proses pembelajaran dan dapat terwujud perangkat keras maupun perangkat lunak. Berdasarkan fungsinya, multi media dapat berbentuk alat Bantu pembelajaran dan sarana pembelajaran (misalnya : bangku ; papan tulis, kapur tulis, komputer dan sebagainya).

b. Alat Ukur

Alat bantu yang digunakan dalam pembelajaran ini yaitu menggunakan bantuan laptop dan LCD serta CD pembelajaran mengenai cuaca dan proses turunnya hujan.

c. Validitas dan Reliabilitas

Dalam hal ini, karena alat ukur yang digunakan dalam bentuk CD pembelajaran yang dengan bantuan laptop dan LCD dalam suatu proses pembelajaran berlangsung, maka dapat diketahui diterima atau tidaknya suatu pembelajaran nantinya dengan melihat respon dari siswa apakah dengan adanya pemberian model pembelajaran multimedia efektif dalam meningkatkan kemampuan menceritakan kembali secara tertulis pada siswa yang diberikan melalui pre-test dan post-test apakah ada perubahan nilai, karena jika nilai siswa yang mengikuti tes berubah menjadi baik maka suatu alat ukur yang digunakan oleh peneliti diterima oleh siswa dengan baik begitu sebaliknya jika nilai siswa tetap dari kedua tes tersebut atau lebih buruk maka suatu alat ukur dikatakan tidak diterima.

2) Variabel terikat (dependent variabel)

Variabel terikat adalah kondisi yang dipengaruhi suatu gejala. Variabel terikat yang dipengaruhi variabel lainnya. Dalam penelitian ini variabel terikatnya adalah kemampuan menceritakan kembali secara tertulis anak

a. Definisi Operasional

Yaitu Untuk dapat mengembangkan kemampuan berbahasa maka salah satu cara yang bisa digunakan adalah dengan bercerita. Dengan bercerita maka anak mempunyai kesempatan untuk mengungkapkan pesan, serta pengalaman yang sudah mereka alami dalam kehidupannya sehingga kemampuan menceritakan kembali apa yang telah didengar anak menjadi lebih baik. Selain itu mereka juga bisa bermain dengan imajinasinya.

b. Alat Ukur

Berupa tes tulis untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menceritakan kembali secara tertulis.

c. Validitas dan Reliabilitas

Dalam hal ini, karena alat ukur yang digunakan adalah sebuah tes tulis. Maka dapat diketahui diterima atau tidaknya suatu pembelajaran nantinya dengan melihat respon dari siswa apakah dengan adanya pemberian model pembelajaran multimedia efektif dalam meningkatkan kemampuan menceritakan kembali secara tertulis pada siswa yang diberikan melalui pre-test dan post-test apakah ada perubahan nilai, karena jika nilai siswa yang mengikuti tes berubah menjadi baik maka suatu alat ukur yang digunakan oleh peneliti

diterima oleh siswa dengan baik begitu sebaliknya jika nilai siswa tetap dari kedua tes tersebut atau lebih buruk maka suatu alat ukur dikatakan tidak diterima.

D. Analisis Data

Pada tahap ini penulis menganalisa data-data yang telah didapat dengan mendeskripsikan kemampuan siswa dalam bercerita dari penggunaan model pembelajaran multimedia pada siswa TK Al-Manar Gedangan Sidoarjo serta upaya mengidentifikasi kendala-kendala yang terjadi selama penggunaan media ini.

Kemudian dari hasil analisa data tersebut diberikan kesimpulan serta solusi untuk mengantisipasi berbagai kendala yang ada.

Berikut pedoman pelajaran yang digunakan penulis untuk menilai hasil tes siswa.

Aspek yang dinilai:

◆ Kelancaran Cerita	: bobot	50
◆ Ketepatan isi	: bobot	30
◆ Susunan kalimat	: bobot	10
◆ Pilihan kata	: <u>bobot</u>	<u>10</u>
Jumlah	:	100

Untuk menentukan mean (rata-rata) digunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Mean} = \frac{\sum f \cdot x}{M}$$

$\Sigma f \cdot x$ = Jumlah Frekuensi x nilai (jumlah nilai secara keseluruhan)

N = Populasi (subjek penelitian).

Setelah menentukan mean (rata-rata) langkah selanjutnya mengolah data tersebut. Karena data yang peneliti peroleh adalah data kuantitatif yaitu skor tes, maka penulis menggunakan metode analisis statistik. Uji statistik yang digunakan adalah uji kesamaan dua rata-rata (uji satu pihak). Karena uji normalitas merupakan prasyarat untuk digunakannya uji-t. Maka sebelum data kuantitatif dianalisis, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas.

$$t = \frac{\overline{X}_1 - \overline{X}_2}{S \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

dengan

$$S^2 = \frac{\sum (X_i - \overline{X})^2}{n-1} \quad \text{dan} \quad S^2 = \frac{(n_1-1)S_1^2 + (n_2-1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

Keterangan:

\overline{X}_1 = Skor rata-rata pada kelompok eksperimen

\overline{X}_2 = Skor rata-rata pada kelompok kontrol

n_1 = Jumlah siswa pada kelompok eksperimen

n_2 = Jumlah siswa pada kelompok kontrol

S_1^2 = Standard deviasi pada kelompok eksperimen

S_2^2 = Standard deviasi pada kelompok kontrol