

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat dan waktu penelitian pembelajaran ini adalah di SDN Belumbang yang beralamat di link. Belumbang, Kecamatan Ciwandan, Kelurahan Tegal Ratu, Kota Cilegon. Subjek penelitian pembelajaran yaitu siswa kelas VI dengan jumlah sebanyak 30 Siswa sebagai kelas eksperimen. Pada mata pelajaran Bahasa Indonesia tentang pantun, penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2019. Pelaksanaan penelitian dengan *One Group Pretest-Posttest Design* ini dapat dilihat pada tabel:

Tabel 3.1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian

No	Hari, Tanggal	Aktivitas	Kompetensi Dasar
1.	Senin, 5 februari 2019	Observasi lokasi penelitian	Menirukan pembacaan pantun anak dengan lafal dan intonasi yang tepat
2.	Selasa, 21 februari 2019	Uji coba instrument soal	
3.	Kamis, 28 Maret 2019	<i>Pretest</i>	
4.	Jumat, 29 Maret	Penyampaian materi pantun	

	2019	Pendekatan dengan metode komunikata	
5.	Sabtu, 30 Maret 2019	Penggalian isi pantun dengan metode komunikata	
6.	Sabtu, 30 Maret 2019	Menerapkan intonasi membaca pantun dengan metode komunikata	
7.	Senin, 1 April 2019	Pemberian <i>Posttest</i>	

B. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah Pre-eksperimen. Metode penelitian eksperimental merupakan satu-satunya metode penelitian yang dapat menguji secara benar hipotesis menyangkut hubungan kausal (sebab akibat). Kegiatan ilmiah untuk mencapai tujuan tertentu diperlukan metode pemecahan masalah penelitian. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan

kuantitatif, metode ini disebut metode kuantitatif karena data penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik.¹

Penelitian ekperimental merupakan penelitian yang paling murni kuantitatif. Penelitian eksperimental merupakan penelitian laboratorium, walaupun bisa juga dilakukan di luar laboratorium, tetapi pelaksanaannya menerapkan prinsip-prinsip penelitian laboratorium terutama dalam pengontrolan terhadap hal-hal yang mempengaruhi jalannya eksperimen.²

Eksperimen menunjukkan pada suatu upaya sengaja dalam memodifikasi kondisi yang menentukan munculnya suatu peristiwa, serta pengamatan dan interpretasi perubahan-perubahan yang terjadi pada peristiwa itu yang dilakukan secara terkontrol.

Secara umum dalam proses eksperimen terdapat unsur-unsur utama, yaitu: (1) kondisi yang sengaja diciptakan atau pemberian perlakuan (*treatment*). (2) Penentuan kondisi apa (sebagai variabel bebas) yang dapat memberi pengaruh pada munculnya peristiwa seperti apa (variabel terikat) yang secara khusus akan diamati khusus akan diamati hubungan kausalnya, atau disebut dengan manipulasi variabel (*variabel manipulation*). (3) Kontrol terhadap variabel ekstra yang bukan penyebab munculnya peristiwa (*control*).

Dalam suatu proses eksperimen, kontrol merupakan syarat utama untuk diperolehnya kesimpulan yang valid tentang hubungan kausal antara dua atau lebih variabel. Kontrol ini dapat dilakukan dengan cara membandingkan keadaan sebelum diberi perlakuan.

¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2016), 7

² Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Pt Remaja rosdakarya, 2006), 57-58

C. Populasi dan Sampel

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.³ Populasi kelompok dimana seorang peneliti akan memperoleh hasil penelitian yang dapat disamaratakan atau digeneralisasikan. Maka peneliti mengambil 30 siswa kelas VI SDN Belumbang yang dijadikan sebagai populasi

Sampel adalah bagian dari sejumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi yang digunakan untuk penelitian. Maka peneliti mengambil kelas VI dengan jumlah 30 siswa sebagai kelas eksperimen. Alasan penelitian menggunakan penelitian Pre-eksperimen dimaksud untuk membandingkan pembelajaran sebelum dan setelah diberi perlakuan dalam pembelajaran yang menggunakan metode permainan komunikata/bisik berantai.

D. Variabel Penelitian

variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya.⁴

1. Variabel Independen (X)

Variabel independen atau variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya

³ Sugiyono, *Statistik untuk Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2014), 61

⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, 38

variabel dependen (terikat). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah permainan komunikasi/bisik berantai

2. Variabel Dependen (Y)

Variabel dependen atau variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel independen (bebas). Variabel terikat dalam penelitian ini adalah keterampilan menyimak pantun.

E. Desain Penelitian

Desain penelitian ini menggunakan rancangan pre-eksperimen tipe “*One-Group Pretest-Posttest Design*”, yaitu pada desain ini terdapat pretest, sebelum diberi perlakuan.⁵ Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan.

Adapun desain penelitian Pre-eksperimen yang digunakan adalah sebagai berikut:⁶

$$O_1 \times O_2$$

Keterangan :

O_1 = Nilai *Pretest* (Sebelum diberi perlakuan)

O_2 = Nilai *Posttest* (Setelah diberi perlakuan)

X = Perlakuan.

⁵ Sugiyono, *metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*, 74-75

⁶ Sugiyono, *metodologi penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2015), 211

F. Instrumen Penelitian

Instrumen adalah alat ukur yang digunakan untuk mengukur dalam rangka pengumpulan data. Dalam pendidikan instrumen alat ukur yang digunakan adalah tes dan non-tes. Adapun dalam penelitian hanya dilakukan instrumen penelitian berupa tes hasil belajar instrument soal esay.

Adapun penilaian pada instrumen berbentuk tes yang digunakan ialah sebagai berikut:

Penilaian metode komunikata/bisik berantai pada pembelajaran menyimak pantun

Nama Sekolah : SDN Belumbang

Standar Kompetensi : Menirukan pembacaan pantun anak dengan lafal dan intonasi yang tepat

Tabel 3.2 kisi-kisi penilaian metode komunikata/bisik berantai pada pembelajaran menyimak pantun.

No	Indikator pencapaian	penilaian metode komunikata/ bisik berantai	Kriteria	Banyak butir
1.	Menulis kembali yang telah mereka simak pada saat komunikata/bisik berantai	Praktik	C1	1
2.	Menjelaskan isi dan nasehat pantun yang telah disimak	Praktik	C2	1
3.	Membedakan jenis pantun	Praktik	C2	1
4.	Menyebutkan jenis-jenis pantun			1
5.	Mengurutkan hasil akhir pantun dengan tepat dan benar	Praktik	C3	1

1. Observasi

Pada pelaksanaan kegiatan, peneliti melaksanakan kegiatan pengamatan di SDN Belumbang Kecamatan Ciwandan Kota Cilegon dengan tujuan untuk mengetahui letak geografis, kondisi sekolah, serta mengamati proses kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung.

2. Dokumentasi

Dokumentasi pada penelitian ini dimaksudkan untuk memperoleh gambaran aktivitas dari tempat penelitian, berupa foto-foto kegiatan aktivitas belajar siswa dengan menggunakan metode permainan komunikasi/bisik berantai.

3. Tes Kemampuan Pemahaman Menyimak Pantun

Instrumen tes kemampuan menyimak pantun dengan menggunakan metode komunikasi/bisik berantai digunakan untuk mengukur kemampuan pemahaman Bahasa Indonesia siswa yang diberikan pada kelas empat, serta meliputi pretest, posttest. Posttest dilaksanakan setelah pembelajaran dengan tujuan untuk mengetahui apakah semua materi pelajaran yang diberikan sudah dapat dikuasai dengan sebaik-baiknya oleh para siswa setelah pembelajaran diberikan.

Materi tes kemampuan pemahaman menyimak pantun disesuaikan dengan materi pelajaran matematika kelas empat di SDN Belumbang pada semester genap tahun ajaran 2019/2020 yang akan diajarkan, yaitu pokok bahasan pantun. Kisi-kisi instrumen tes dapat dilihat pada lampiran. Instrumen tes kemampuan pemahaman menyimak pantun ini diberikan secara tertulis dan peraktek, dilakukan peraktek menggunakan metode komunikasi kemudian siswa diberikan kertas yang berisi soal uraian yang berkaitan dengan pantun yang telah

mereka simak. Pemilihan tipe tes berupa soal uraian ini dimaksudkan agar proses penyelesaian tes dapat mengungkapkan kemampuan pemahaman menyimak pantun yang dimiliki siswa.

Adapun pedoman penyekoran tes kemampuan pemahaman menyimak pantun dapat dilihat pada tabel 3.3

Tabel 3.3 Pedoman Penskoran Kemampuan Pembelajaran Pantun.

Rubrik Penilaian

No	Aspek	4	3	2	1
1.	Ketepatan menulis kembali	Menuliskan kembali semua baris pantun dengan tepat yang telah mereka simak pada saat komunikata.	Menuliskan kembali 4 baris pantun yang telah mereka simak pada saat komunikata	Menuliskan kembali 3-2 baris pantun yang telah mereka simak pada saat komunikata	Menuliskan kembali 1 baris pantun yang telah mereka simak pada saat komunikata
2.	Ketepatan menjelaskan isi pantun	Sangat tepat dalam menjelaskan isi dan nasehat pantun yang telah disimak dengan baik dan jelas	Baik dalam Menjelaskan isi dan nasehat pantun yang telah disimak	Cukup baik dalam menjelaskan isi dan nasehat pantun yang telah disimak	Kurang tepat dalam menjelaskan isi dan nasehat pantun yang telah disimak
3.	Membedakan jenis pantun	Sangat Tepat Membedakan jenis pantun yang telah disimak	Cukup tepat membedakan jenis pantun yang telah disimak	Kurang tepat membedakan jenis pantun yang telah disimak	Belum tepat membedakan jenis pantun yang telah disimak
4.	Menyebutkan jenis-	Sangat tepat menyebutkan 4	Cukup tepat menyebutkan	Kurang tepat menyebutkan	Belum tepat menyebutkan

	jenis pantun	jenis pantun	3 jenis pantun	2 jenis pantun	1 jenis pantun
5.	Menyusun baris pantun	Dapat Menyusun 4 urutan pantun dengan tepat dan benar	Tepat dalam Menyusun 3 urutan pantun	Cukup tepat dalam Menyusun 2 urutan pantun	Kurang tepat dalam menyusun 1 pantun

Tabel 3.4

Instrumen Penelitian

No	Nama Siswa	Kriteria Penilaian					Jumlah Nilai
		Ketepatan menulis kembali	Ketepatan menjelaskan isi pantun	Membedakan jenis pantun	Menyebutkan jenis-jenis pantun	Menyusun baris pantun	
1.							
2.							
3.							
4.							
5.							
6.							
Dst							

Keterangan : Konversi Jumlah Nilai di isi dengan rentang

$$4 = 91-100$$

$$3 = 81- 90$$

$$2 = 71 - 80$$

$$1 = 50 - 70$$

G. Uji Instrumen Penelitian

a. Validitas

Validitas adalah hasil dari suatu pengukuran menggambarkan segi atau aspek yang diukur. Validitas menunjukkan suatu derajat atau tingkatan validitasnya tinggi, sedang, atau rendah. Bukan valid dan tidak valid.⁷

Untuk menghitung validitas butir butir yaitu rumus korelasi *product moment* dengan angka kasar, adapun rumus lengkap 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 :

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

N : banyak subjek

X: skor butir soal atau skor item pernyataan/pertanyaan.

Y: Total skor

⁷Nana Syaodih Sukmadinata. Metode Penelitian Pendidikan. (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2016),222

Untuk menghitung Validitas, data nilai soal uji coba dihitung melalui beberapa tahapan. Penulis menggunakan perhitungan manual dengan bantuan tabel *Excel*.

Keterangan:

Jika r hitung $\leq r$ tabel, maka Valid

Jika r hitung $\geq r$ tabel, maka Tidak Valid

Taraf signifikansi menggunakan 0,05

Untuk menginterpretasikan keberartian besarnya koefisien korelasi digunakan kriteria sebagai berikut:

Tabel 3.5 Validitas butir Soal

Koefisien Validitas (r_{xy})	Kriteria
$r_{xy} < 0,00$	Tidak valid
$0,00 < r_{xy} < 0,20$	Validitas sangat rendah
$0,20 < r_{xy} < 0,40$	Validitas rendah
$0,40 < r_{xy} < 0,60$	Validitas sedang
$0,60 < r_{xy} < 0,80$	Validitaas tinggi
$0,80 < r_{xy} < 1,00$	Validitas sangat tinggi

Setelah diperoleh koefisien korelasi, selanjutnya dihitung t_{hitung} dengan $\alpha = 0,05$ dan $df = n-2$ menggunakan rumus berikut:

$$t_{hitung} = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Keterangan:

r : koefisien validitas

n : banyaknya siswa peserta tes

kaidah keputusan:

jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$, maka signifikan (valid)

jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka tidak signifikan (tidak valid)

Perhitungan validitas empirik untuk instrumen tes kemampuan pemahaman sebagai berikut:

Tabel 3.6 Hasil Uji Validitas

No soal	R_{xy}	Kriteria	t_{hitung}	Interpretasi
1.	0,14	Sangat rendah	-401,22	Tidak Valid
2.	0,61	Tinggi	3,240	Valid
3.	0,37	Rendah	1,678	Tidak Valid
4.	0,51	Sedang	2,482	Valid
5.	0,52	Sedang	2,596	Valid
6.	0,40	Sedang	1,856	Valid
7.	1,06	Sangat tinggi	0	Tidak valid
8.	0,53	Sedang	2,623	Valid
9.	0,95	Sangat tinggi	12,635	Valid
10.	0,36	Rendah	1,626	Tidak valid

Nilai t_{tabel} pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dengan $df = n-2 = 20-2=18$ adalah 1,734. Berdasarkan Tabel 3.5 diatas terlihat bahwa soal nomor 2,4,5,6,8,9 dinyatakan valid karena $t_{hitung} \geq t_{tabel}$

b. Reliabilitas

Reliabilitas soal merupakan ukuran yang menyatakan tingkat keajegan atau kekonsistenan suatu soal tes. Untuk menghitung reliabilitas butir soal esai dapat dilakukan dengan menggunakan rumus *Cronbach's Alpha* atau koefisien Alpha sebagai berikut:⁸

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left[1 - \frac{\sum s_i^2}{s_t^2} \right]$$

Keterangan:

r_{11} = Reliabilitas seluruh soal

n = Banyaknya item/ jumlah butir soal

s_i^2 = varian butir soal

s_t^2 = varian skor soal

Dengan rumus varians adalah:⁹

$$S^2 = \frac{\sum x^2 - \frac{(\sum x)^2}{N}}{N}$$

Keterangan:

N : Banyaknya siswa

x^2 : Kuadrat skor per item

X : Skor per item

Adapun tolak ukur untuk menginterpretasikan derajat reliabilitas sebagai berikut:

⁸ Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017), 264

⁹ Zarkasyi, *Penelitian Pendidikan Matematika*, 207

Tabel 3.7 Interpretasi Reliabilitas

Nilai koefisien korelasi	Interpretasi
0,800-0,999	Sangat Tinggi
0,600-0,799	Tinggi
0,400-0,599	Sedang
0,200-0,399	Rendah
<,200	Sangat Rendah

Selanjutnya untuk mengetahui alat ukur tersebut reliabilitas atau tidak, maka nilai r_{11} dibandingkan dengan harga r product moment dengan $\alpha = 5\%$. Jika $r_{11} \geq r_{tabel}$ maka alat ukur dikatakan reliabel dan jika $r_{11} < r_{tabel}$ maka alat ukur tidak reliabel.

Nilai dengan $\alpha = 0,05$ dan $df = n-2 = 20-2 = 18$ adalah 0,444. Sedangkan, berdasarkan perhitungan diperoleh koefisien reliabilitas ke 10 soal tersebut sebesar 0,713. Dengan demikian, instrumen tes kemampuan pemahaman konsep tersebut reabel karena $r_{11} \geq r_{tabel}$ yaitu $0,713 \geq 0,444$ berarti nilai $r_{11} > r_{tabel}$ dan kesimpulannya istrument tersebut Reliabel dengan klasifikasi soal tinggi.

Tabel 3.8 hasil perhitungan reliabilitas

No soal	Varians	Rtabel	r_{11}	Kriteria	Keterangan
1	1,427	0,444	0,713	Tinggi	Reliabel
2	1,687				
3	6,202				
4	0,6				
5	2,227				
6	1,2				

7	1,29				
8	2,04				
9	1,04				
10	1,928				

H. Analisis Butir Soal

Analisis butir soal dapat dilakukan dengan salah satu cara dari dua cara yang tergantung pada teori tes yang digunakan. Untuk analisis butir soal klasik dilakukan dengan pengujian tingkat kesukaran dan daya pembeda.

a. Tingkat Kesukaran

perhitungan tingkat kesukaran soal adalah: pengukuran seberapa besar derajat kesukaran suatu soal, jika suatu soal. jika suatu soal memiliki tingkat kesukaran seimbang (proporsional), maka dapat dikatakan bahwa soal tersebut baik.¹⁰

Tingkat kesukaran (TK) pada masing-masing butir soal dihitung dengan menggunakan rumus:¹¹

$$P = \frac{\sum x}{SM(N)}$$

Keterangan:

P = Tingkat Kesukaran

$\sum x$ = jumlah siswa yang menjawab soal dengan benar

¹⁰ Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran*, 266.

¹¹ Zarkasyi, *Penelitian Pendidikan Matematika*, 224

SM = Skor maksimum, yaitu skor maksimum yang akan diperoleh siswa jika menjawab butir soal tersebut dengan tepat (sempurna).

N = jumlah keseluruhan siswa yang menjawab soal.¹²

Acuan kriteria untuk tingkat kesukaran diklasifikasikan seperti pada tabel berikut:

Tabel 3.9 Acuan Kriteria Tingkat Kesukaran

Indeks	Kategori
0,00-0,30	Sukar
0,31-0,70	Sedang
0,71-1,00	Mudah

Adapun untuk menghitung tingkat kesukaran tiap butir soal dibantu dengan tabel berikut ini:

Tabel 3.10 Hasil uji tingkat kesukaran

No soal	P	Interpretasi
1	0,58	Sedang
2	0,81	Mudah
3	0,66	Sedang
4	0,5	Sukar
5	0,60	Sedang
6	0,5	Sukar

¹² Jakni, *Metodologi Penelitian Eksperimen Bidang Pendidikan* (Bandung Alfabeta, 2016). 164-168

7	0,78	Mudah
8	0,65	Sedang
9	0,78	Mudah
10	0,54	Sedang

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa dari 10 soal yang digunakan yaitu terdapat 3 soal mudah, 3 soal sukar dan 4 soal sedang.

b. Daya Pembeda

Perhitungan daya pembeda (DP), ditentukan dengan rumus:¹³

$$DP = PA - PB$$

Keterangan:

DP = Daya pembeda butir soal

PA = Proporsi kelompok atas

PB = Proporsi kelompok bawah

Untuk mengetahui Daya Pembeda butir soal maka digunakan aplikasi Microsoft office Excel 2007. Setelah daya pembeda diketahui nilainya, maka dapat ditentukan kriterianya. Dengan kriteria daya pembeda sendiri dapat dilihat pada tabel 3.10 berikut:

¹³ Zarkasyi, penelitian pendidikan matematika, 217-218

Tabel 3.11 Kriteria Daya Pembeda

Nilai	Kriteria
0,70 – 1,00	Sangat Baik
0,40 – 0,69	Baik
0,20 – 0,39	Cukup
0,00 – 0,19	Kurang baik

Hasil uji daya pembeda untuk instrumen tes kemampuan menyimak pantun secara lengkap dapat dilihat pada lampiran dan dirangkum pada tabel 3.12 sebagai berikut:

Tabel 3.12 Daya Pembeda Butir Soal Uji Coba

Nomor soal	Nilai daya pembeda	Kriteria
1.	0.08	Kurang baik
2.	0.63	Baik
3.	0.38	Cukup
4.	0.21	Cukup
5.	0.38	Cukup
6.	0,13	Kurang baik
7.	0,33	Cukup
8.	0,5	Kurang baik
9.	0,42	Baik
10.	0,21	Cukup

Berdasarkan hasil uji daya pembeda tabel 3.12 diatas, dari 10 soal pemahaman menyimak pantun, 2 dengan kriteria baik, 5 soal dengan kriteria cukup dan 3 soal dengan kriteria kurang baik.

Secara keseluruhan, hasil uji instrument dapat dilihat pada tabel 3.13

Tabel 3.13 Rekapitulasi Hasil Uji Instrumen

No soal	Validitas	Reliabilitas	DP	TK	Keputusan
1	-401,22 (Tidak valid)	0,713 (tinggi)	0,08 (Kurang Baik)	0,5 (sedang)	Tidak digunakan
2	0,61 tinggi (valid)		0,63 (baik)	0,81 (mudah)	Digunakan
3	0,37 rendah (Tidak valid)		0,38 (cukup)	0,66 (sedang)	Tidak digunakan
4	0,51 sedang (valid)		0,21 (cukup)	0,5 (sedang)	Digunakan
5	0,52 sedang (valid)		0,38 (cukup)	0,60 (sedang)	Tidak digunakan
6	0,40 sedang (valid)		0,13 (kurang baik)	0,5 (sedang)	Digunakan
7	1,06 sangat tinggi (tidak valid)		0,33 (cukup)	0,78 (mudah)	Tidak digunakan
8	0,53 sedang (valid)		0,5 (kurang baik)	0,65 (sedang)	Digunakan
9	0,95 sangat tinggi (valid)		0,42 (baik)	0,78 (mudah)	Digunakan
10	0,36 rendah (tidak valid)		0,21 (cukup)	0,54 (sedang)	Tidak digunakan

Berdasarkan tabel 3.13 diambil keputusan bahwa dari 10 soal tersebut 5 soal yang dapat digunakan sebagai instrumen tes kemampuan menyimak pantun. Lembar instrumen tes kemampuan pemahaman menyimak pantun selengkapnya dapat dilihat pada lampiran.

I. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah teknik atau cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk pengumpulan data.

Pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai setting, berbagai sumber, dan berbagai cara. Bila dilihat dari sumber datanya, maka pengumpulan data dapat menggunakan *sumber primer*, dan *sumber skunder*. Sumber primer adalah sumber data yang *langsung memberikan* data kepada pengumpulan data, dan sumber skunder merupakan sumber yang *tidak langsung memberikan* data kepada pengumpul data. Maka teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan observasi (pengamatan), interview (wawancara), kuesioner (angket), dokumentasi dan gabungan keempatnya.¹⁴

Adapun teknik-teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan Tes. Tes digunakan untuk mengukur ada atau tidaknya serta besarnya kemampuan objek yang kita teliti.

Tes dilakukan sebelum kegiatan pembelajaran menggunakan metode permainan komunikata/bisik berantai. Adapun tujuan tes ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh Penerapan Metode Permainan Komunikata Terhadap Keterampilan Menyimak Pantun di Kelas VI SDN Belumbang.

¹⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, 308-309

J. Analisis Data

1) Uji Normalitas

Pengujian ini dilakukan dengan maksud untuk melihat normal tidaknya sebaran data yang akan dianalisis. Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Chi Kuadrat (χ^2 hitung) dengan rumus:¹⁵

$$(\chi^2) = \sum_{i=1}^k \left(\frac{(f_o - f_h)^2}{f_h} \right)$$

Keterangan:

χ^2 = Nilai Chi Kuadrat

f_o = Frekuensi yang diobservasi

f_h = Frekuensi yang diharapkan

Dengan keputusan sebagai berikut:

Jika χ^2 hitung $\geq \chi^2$ tabel, maka distribusi data tidak normal

Jika χ^2 hitung $\leq \chi^2$ tabel, maka distribusi data normal.

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk menentukan subjek populasi, apakah bersifat homogen atau tidak. Uji homogenitas yang digunakan oleh peneliti yaitu varians terbesar dibandingkan dengan varians terkecil menggunakan uji F.

¹⁵ Riduwan, *Dasar-dasar Statistika* (Bandung: Alfabeta, 2016), 190

$$F_{\text{hitung}} = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{variens terkecil}}$$

Dengan kriteria pengujian sebagai berikut: ¹⁶

Jika $F_{\text{hitung}} \geq F_{\text{tabel}}$, maka tidak homogen

Jika $F_{\text{hitung}} \leq F_{\text{tabel}}$, maka homogen.

3) Uji Hipotesis

Setelah data uji normalitas dan homogenitasnya, maka dilanjut dengan uji-t satu pihak. Dan apabila data *posttest* bedistribusi normal dan homogen, maka dilakukan uji-t satu pihak. ¹⁷

a) Uji dua pihak

Uji dua pihak merupakan uji perbedaaan dua rata-rata yang digunakan untuk mengetahui apakah ada perbedaan antara kemampuan awal siswa kelas eksperimen dengan kelas kontrol dan yang akan diuji adalah skor pretest siswa. Untuk mengetahui kemampuan menyimak pantun. Hipotesis nol (H_0) dan hipotesis alternatif (H_a) adalah sebagai berikut:

H_0 : Tidak terdapat perbedaaan rata-rata skor kemampuan awal menyimak pantun antara siswa yang menggunakan metode permainan komunikata/bisik berantai dibandingkan siswa yang tanpa menggunakan metode permainan komunikata/bisik berantai.

¹⁶ Riduwan, *Dasar-Dasar Statistika*, 186

¹⁷ Sugiyono, *Metodologi Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2015), 274

Ha: terdapat perbedaan rata-rata skor kemampuan awal menyimak pantun antara siswa yang menggunakan metode permainan komunikata/bisik berantai siswa yang tanpa menggunakan metode permainan komunikata/bisik berantai.

b) Uji satu pihak

Uji satu pihak merupakan uji perbedaan dua rata-rata yang digunakan untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini.

Uji t pada hipotesis 1 ini bertujuan untuk mengetahui apakah pencapaian kemampuan menyimak pantun siswa yang menggunakan metode komunikata/bisik berantai. Instrumen yang digunakan adalah data tes-akhir. Adapun hipotesis yang diajukan dalam uji t ini adalah sebagai berikut:

H₀: pencapaian kemampuan pemahaman menyimak pantun siswa menggunakan metode komunikata/bisik berantai tidak lebih baik dari pada siswa yang tanpa menggunakan metode permainan komunikata/bisik berantai.

Ha: pencapaian kemampuan pemahaman menyimak pantun siswa yang menggunakan metode permainan komunikata/bisik berantai lebih baik daripada siswa yang tanpa menggunakan metode permainan komunikata/bisik berantai.

untuk uji t yang berdistribusi normal dan homogen ini digunakan rumus statistik, sebagai berikut:¹⁸

¹⁸ Supardi, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Diadit Media, 2009),

$$t_o = \frac{M_1 - M_2}{\sqrt{\frac{(\sum x_1^2 + \sum x_2^2)(N_1 + N_2)}{(N_1 + N_2 - 2) N_1 N_2}}}$$

keterangan:

t = uji t_{hitung}

M_1 = Rata-rata kelompok *posttest*

M_2 = Rata-rata kelompok *pretest*

x_1^2 = Kuadrat selisih antara $x_1 - x_1$

x_2^2 = Kuadrat selisih antara $x_2 - x_2$

N = Banyaknya sampel

J. Hipotesis Statistik

a) Hipotesis statistik uji dua pihak sebagai berikut:

$$H_0: \mu_1 = \mu_2$$

$$H_a: \mu_1 \neq \mu_2$$

Keterangan:

μ_1 : rata-rata kemampuan awal siswa yang menggunakan metode permainan bisik berantai.

μ_2 : Rata-rata kemampuan awal siswa yang tanpa menggunakan metode komunikasi/bisik berantai.

b) Hipotesis statistik uji satu pihak yaitu:

$$H_0: \mu_1 \leq \mu_2$$

$$H_a: \mu_1 > \mu_2$$

Keterangan:

μ_1 : rata-rata pencapaian kemampuan pemahaman menyimak pantun siswa yang menggunakan metode permainan komunikasi/bisik berantai.

μ_2 : rata-rata pencapaian kemampuan pemahaman menyimak pantun siswa yang tanpa menggunakan metode permainan komunikasi/bisik berantai.