

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah jenis penelitian yang sistematis, terencana dan terstruktur dengan jelas mulai dari awal hingga pembuatan desain penelitiannya, menyatakan bahwa penelitian kuantitatif berlandaskan pada *positivisme* (data konkrit) yang data penelitiannya berupa angka-angka yang akan diukur dengan statistik sebagai alat uji perhitungan yang berkaitan dengan masalah yang diteliti untuk menarik sebuah kesimpulan.

Desain yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *pretest* dan *posttest*. Penelitian ini dilaksanakan dengan cara terlebih dahulu memberi *pretest* untuk mengukur kemampuan awal siswa dalam penggunaan media papan pantun. Sesudah itu, siswa diberi *treatment* untuk melatih kemampuan kreatifitas siswa dalam penggunaan media papan pantun, lalu siswa diberi *posttest* untuk mengukur kemampuan akhir dalam pembelajaran papan pantun.

Gambaran desain penelitian dapat digambarkan sebagai berikut: adapun desain penelitiannya dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3.1 *Pretest dan Posttest*

<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
O1	X	O2

Keterangan:O1 : *pretest*X : merupakan *treatment*O2 : merupakan *posttest***B. *Setting Penelitian***

Penelitian ini dilakukan di MIN 4 Banjardus. Guru masih menggunakan model konvensional pada saat mengajarkan mata pelajaran IPA. Alasan tersebut mendorong peneliti untuk mengambil lokasi penelitian di MIN 4 Banjar.

C. *Populasi dan Sampel***1. *Populasi***

Populasi adalah wilayah umum yang terdiri dari objek/subjek dengan kualitas dan karakteristik yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulan untuk hasil akhirnya. Untuk menentukan populasi, terlebih dahulu harus ditentukan secara jelas populasi yang menjadi sasaran penelitiannya yang disebut populasi sasaran yang akan dijadikan sebagai cakupan kesimpulan penelitian. Berdasarkan penjelasan tersebut, Populasi penelitian di MIN 4 Banjar, terdiri dari 30 siswa pada kelas VB MIN 4 Banjar. Peneliti hanya mengambil populasi dari kelas V B saja. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3.2 Populasi Siswa MIN 4 Banjar

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	V B	30
	Jumlah Siswa	30

A.**2. Sampel**

Sugiyono, menyatakan sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh suatu populasi. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini adalah teknik *Porposive Sampling*. Menurut Sugiyono teknik *Porposive Sampling* merupakan pengambilan sampel dengan pertimbangan tertentu yang sesuai dengan kriteria yang diinginkan untuk dapat menentukan jumlah sampel yang akan diteliti, artinya setiap subjek yang diambil dari populasi ini dipilih dengan sengaja dengan tujuan dan pertimbangan tertentu.

Tujuan dan pertimbangan pengambilan subjek/sampel penelitian ini yaitu sampel tersebut mampu meningkatkan kreatifitas siswa. Adapun kelas yang dipilih oleh peneliti yaitu kelas V B MIN 4 Banjar, sebagai sampel penelitian ini. Sampel ini memudahkan untuk melakukan perlakuan dalam pembelajaran. Sampel dalam penelitian ini adalah keseluruhan siswa kelas V B yang berjumlah 30 siswa.

Tabel 3.3 Jumlah Siswa Kelas V

	Jenis Kelamin	Jumlah

	Laki – laki	Perempuan	
Kelas V B	16 siswa	14 siswa	30 siswa

D. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah atribut, sifat, nilai, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi yang telah ditetapkan peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan (Sugiyono 2018:55).

Adapun yang menjadi variabel dalam penelitian ini adalah

1. Variabel Bebas

Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat) (Sugiyono, 2018:61). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan media papan pantun.

2. Variabel Terikat

Variabel Terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, berkaitan dengan adanya variabel bebas (respon). Variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan peningkatan kreatifitas siswa

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat atau sarana yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data agar dapat mempermudah pekerjaan dan hasilnya menjadi lebih baik, dalam arti lebih akurat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah untuk diolah (Arikunto, 2013:203).

Tabel 3.4 Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)

Rentang Nilai	Huruf	Keterangan
76-100	A	Sangat Baik
51-75	B	Baik
26-50	C	Cukup
0-25	D	Kurang

Penelitian ini digolongkan ke dalam penelitian *pre-eksperimental design* dengan desain penelitian yang digunakan adalah *the one group*. Untuk menemukan temuan berpengaruh atau tidak berpengaruh maka penelitian ini dilakukan sebanyak dua kali, yakni *pretest* (sebelum menggunakan media papan pantun dalam meningkatkan kreativitas siswa) dan *posttest* (setelah digunakan menggunakan media papan pantun dalam meningkatkan kreativitas siswa), data yang diperoleh dari *pretest* dan *posttest* akan dianalisis untuk mendapatkan temuan.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan instrumen tes. Instrumen tes bertujuan untuk mengetahui tingkat pencapaian siswa dalam pembelajaran menulis pantun.

Untuk memperoleh data yang diinginkan peneliti menggunakan teknik tes berupa essay untuk dapat mengetahui sejauh mana kreativitas siswa dalam menulis pantun. Tes yang digunakan peneliti adalah dengan *pretest* (tes awal) dan

posttest (tes akhir) yang bertujuan untuk mengetahui sejauh mana hasil belajar siswa. *Pretest* digunakan untuk mengetahui pengetahuan awal siswa sebelum diberikan *treatment* atau perlakuan, sedangkan *posttest* digunakan kepada suatu kelompok untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diberi *treatment* atau perlakuan. Aspek Penilaian Kreativitas Menulis Pantun:

Tabel 3.5 Kriteria Penilaian Pantun

No	Topik	Indikator Penilaian	Skor	Kategori
1	Kesesuaian dengan Struktur pantun	<ul style="list-style-type: none"> • Setiap bait terdiri dari 4 baris • Baris pertama dan baris kedua adalah sampiran, baris ketiga dan keempat disebut isi • Rima akhir dalam setiap bait a-b-a-b atau bunyi akhir baris pertama sama dengan bunyi akhir baris ketiga, dan bunyi akhir baris kedua sama dengan bunyi akhir baris keempat • Jumlah suku kata setiap baris yaitu 8-12 suku kata. 	4	Sangat baik

		<ul style="list-style-type: none"> • Apabila memenuhi tiga kriteria dalam pantun 	3	Baik
		<ul style="list-style-type: none"> • Apabila memenuhi dua kriteria dalam pantun 	2	Cukup
		<ul style="list-style-type: none"> • Apabila memenuhi satu kriteria dalam pantun atau tidak memenuhi semua kriteria dalam pantun 	1	Kurang
2	Kemenarikan isi dan makna pantun	<ul style="list-style-type: none"> • Apabila isi dan makna pantun sangat menarik 	4	Sangat baik
		<ul style="list-style-type: none"> • Apabila isi dan makna pantun menarik 	3	Baik
		<ul style="list-style-type: none"> • Apabila isi dan makna pantun kurang menarik 	2	Cukup
		<ul style="list-style-type: none"> • Apabila isi dan makna pantun tidak menarik 	1	Kurang
3	Ketepatan diksi	<ul style="list-style-type: none"> • Pemilihan kata-kata sangat sesuai dengan isi pantun 	4	Sangat Baik
		<ul style="list-style-type: none"> • Pemilihan kata-kata sesuai dengan isi pantun 	3	Baik
		<ul style="list-style-type: none"> • Pemilihan kata-kata kurang sesuai dengan isi pantun 	2	Cukup
		<ul style="list-style-type: none"> • Pemilihan kata-kata tidak sesuai dengan isi pantun 	1	Kurang

Setelah diketahui hasil penjumlahan nilai maksimal dari setiap aspek pada kriteria di atas, maka akan diketahui pula kategori tingkat kemampuan siswa dalam dalam pembelajaran menggunakan media papan pantun dari berbagai aspek kriteria penilaian dalam kreativitas siswa yang menjadi dasar dalam rubrik penilaian. Adapun rubrik penilaian menulis pantun dapat dilihat dari tabel dibawah ini yaitu:

Keterangan Skor Tabel:

4: Sangat Baik

3: Baik

2 : Cukup

1 : Kurang

$$NA = \frac{Skor\ Siswa}{Skor\ Maksimal} \times 100\%$$

Berdasarkan Kriteria pada tabel di atas, maka dapat diketahui nilai yang diperoleh siswa. Nilai siswa dihitung dengan menjumlahkan semua skor yang diperoleh dari siswa pada setiap aspek penilaian. Melalui pedoman dari aspek kriteria tersebut, dapat diketahui kreativitas siswa dalam penggunaan media papan pantun berhasil dengan sangat baik, baik, cukup, dan kurang. Siswa dikatakan dapat mencapai nilai sangat baik, jika mendapatkan nilai rentang 76-100 dan jika siswa yang dikatakan dapat mencapai nilai baik maka mendapatkan nilai rentang 51-75, siswa yang dikatakan dapat mencapai nilai cukup mendapatkan nilai rentang 26-50, dan siswa yang dikatakan dapat mencapai nilai kurang maka mendapatkan nilai rentang 0-25.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan peneliti dalam penelitian ini yaitu:

1. Menyajikan Data deskriptif

Peneliti menyajikan data dengan mendeskripsikan atau menggambarkan data dari hasil yang telah dikumpulkan dari hasil penelitian yang peneliti dilakukan pada MIN 4 Banjar, yakni di kelas VB yang berjumlah 30 siswa.

a. Uji Kualitas Data

1) Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel yang diperoleh normal atau tidak, uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji statistic dengan *software* SPSS yaitu uji *Shapiro wilk*. Jika nilai dari uji normalitas $< 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal. Sebaliknya jika nilai dari uji normalitas $> 0,05$ maka data berdistribusi normal.

2) Uji Hipotesis

Uji hipotesis digunakan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media papan pantun dalam terhadap pembelajaran peningkatan kreatifitas siswa. Untuk mengetahuinya dapat dilihat dari ada atau tidak ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai *pretest* (sebelum dilakukan *treatment*) dengan nilai *posttest* (sesudah diberikan *treatment*) melalui *uji paired sampel t-test*. Penelitian ini menggunakan bantuan *software* SPSS. Rumusan hipotesis dalam penelitian ini ada dua yaitu:

Ha : Ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai *pretest* dengan *posttest* artinya ada pengaruh signifikan penggunaan media papan pantun terhadap peningkatan kreatifitas siswa.

H₀ : Tidak ada perbedaan yang signifikan antara rata rata nilai *pretest* dengan *posttest* yang artinya tidak ada pengaruh penggunaan media papan pantun terhadap peningkatan kreatifitas siswa.

Menurut Santoso Pedoman pengambilan dalam uji *Paired sampel T-Test* berdasarkan nilai signifikan (Sig), adalah sebagai berikut: Jika nilai Sig. (*2-tailed*) < 0,05. Maka H_a diterima. Sebaliknya, jika nilai Sig. (*2-tailed*) > 0,05. Maka H₀ diterima dan H_a ditolak.

Sedangkan apabila hasil data penelitian berdistribusi tidak normal maka alternatif statistik yang diterapkan adalah non-parametrik menggunakan uji Wilcoxon. Kemudian dikonversikan kepada dasar pengambilan keputusan dalam uji Wilcoxon sebagai berikut: Jika nilai Asymp.Sig. > 0.05, maka H₀ diterima dan H_a ditolak. Jika nilai Asymp. Sig. < 0.05, maka H₀ ditolak dan H_a diterima.