

## **BAB III METODE PENELITIAN**

### **A. Metode Penelitian**

Metode penelitian merupakan hal yang penting dalam sebuah penelitian. Berdasarkan penelitian yang akan dilakukan, peneliti menggunakan metode penelitian *one-group pretest-posttest design*. *One-group pretest-posttest design* ini termasuk ke dalam jenis penelitian *pra-experimental design (non-design)*. Sugiyono (2013, hlm. 109) mengatakan, “*Pra-experimental design (non design)* merupakan bukan jenis eksperimen sungguh-sungguh karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen”.

Metode penelitian *one-group pretest-posttest design* ini, dilakukan terhadap satu kelompok tanpa adanya kelompok kontrol pembanding. Subana (2011, hlm. 11) mengatakan bahwa metode penelitian direalisasikan dalam bentuk model, prosedur, dan format penelitian, seperti hal-hal tentang metode dan teknik penelitian, instrumen penelitian, subjek penelitian, prosedur penelitian, desain, dan alat-alat bantu penelitian.

Dalam rancangan inti kelompok yang digunakan untuk penelitian tidak dipilih secara random. Metode penelitian tersebut diharapkan dapat menguji kemampuan peneliti sebagai guru dalam melaksanakan pembelajaran menceritakan kembali isi legenda dengan menggunakan media boneka tangan pada peserta didik kelas VII SMP Angkasa Lanud Husein Sastranegara.

Metode penelitian pra-eksperimen digunakan dalam penelitian ini untuk menguji pembelajaran menceritakan kembali isi legenda dan untuk mendapatkan informasi awal terhadap pertanyaan pada penelitian.

### **B. Desain Penelitian**

Pada penelitian ini peneliti melakukan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode pra-eksperimen tipe *the one group pretest posttest* (tes awal-tes akhir kelompok tunggal). Dalam hal ini peneliti melakukan desain penelitian berupa pretes dan postes pada satu kelas. Sugiyono (2013, hlm. 110) mengatakan,

“Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan”.

Pola penelitian pra-eksperimental teknik tes awal-tes akhir kelompok tunggal (*One-Group Pretest-Protest Design*). Sanjaya (2013, hlm. 100) mengatakan “Desain eksperimen adalah rancangan yang sistematis yang disusun terlebih dahulu yang dapat digunakan oleh peneliti sebagai pedoman dalam melaksanakan eksperimen itu sendiri sehingga data yang diperoleh benar-benar meyakinkan untuk dapat dijadikan bahan untuk merumuskan suatu generalisasi” ini dapat digambarkan sebagai berikut.

$$O_1 \times O_2$$

Sugiyono (2013, Hlm. 111)

Keterangan:

$O_1$ : nilai pretest (sebelum diberi diklat)

$O_2$ : nilai posttest (setelah diberi diklat)

Pengaruh diklat terhadap prestes kerja pegawai = ( $O_2 - O_1$ )

Dalam desain yang peneliti rancang terdapat satu kelompok tunggal atau satu kelas. Kelompok tunggal tersebut diberikan tes awal untuk mengetahui keadaan awal sebelum diberikan perlakuan pembelajaran menceritakan kembali dengan menggunakan media boneka tangan, kemudian diberikan perlakuan berupa pembelajaran. Kelompok tersebut diberikan tes akhir untuk mengetahui perbedaan sebelum dan setelah berupa tindakan pembelajaran.

## C. Subjek dan Objek Penelitian (Populasi dan Sampel)

### 1. Subjek Penelitian

Subjek dalam sebuah penelitian merupakan sumber data dan informasi untuk kepentingan atau sekelompok subjek, baik manusia, nilai tes, benda atau peristiwa. Subjek memiliki arti kata sama dengan populasi. Populasi dalam penelitian ini adalah jumlah keseluruhan unit yang akan diteliti. Sugiyono (2013, hlm. 117) mengatakan “Populasi bukan hanya orang tetapi juga objek dan benda-benda alam yang lain”.

Arikunto (2013, hlm. 173) mengatakan “Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Populasi merupakan sumber daya yang mencakup sifat-sifat atau karakteristik dari kelompok subjek, gejala, atau objek. Populasi dalam penelitian ini sebagai berikut.

- 1) kemampuan peneliti dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran menceritakan kembali isi legenda dengan menggunakan media boneka tangan;
- 2) kemampuan peserta didik kelas VII SMP Angkasa Lanud Husein Sastranegara dalam menceritakan kembali isi legenda;
- 3) media pembelajaran yang digunakan dalam menceritakan kembali isi legenda yaitu media boneka tangan.

## **2. Objek Penelitian**

Objek adalah yang mewakili subjek yang diteliti. Arikunto (2013, hlm. 174) mengatakan “Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Jenis sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis sampel bertujuan atau *purposive* sampel.

Tujuannya agar peneliti dapat menentukan sampel yang diperlukan peneliti sehingga memenuhi keinginan dan kepentingan penelitian sesuai dengan tujuan penelitian. Sugiyono (2013, hlm. 118) mengatakan pendapat tentang objek/sampel sebagai berikut,

Sampel /objek adalah sebagian dari karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Apa yang dipelajari dari sampel itu, kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi. Untuk itu, sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul *representative* (mewakili).

Objek penelitian adalah sampel yang digunakan peneliti dalam melakukan penelitian. Arikunto dalam Ridwan (2011, hlm. 11) mengatakan “Sampel adalah bagian dari populasi (sebagian atau wakil populasi yang diteliti)”. Berdasarkan penjelasan di atas, objek/sampel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

**Tabel. 3.1**  
**Daftar Nama Peserta Didik Kelas VII SMP Angkasa Lanud Husein**  
**Sastranegara Tahun Pelajaran 2016/2017**

No.	Nama Peserta Didik	Jenis Kelamin
1.	Aditya Ahmad Ryan	L
2.	Andika Fatan Ali	L
3.	Athallah Helmy Zaenal	L
4.	Azmi Ajeng Indriyani	P
5.	Bunga Triana Lestari	P
6.	David Rheiner Apta Surlia	L
7.	Dimas Hendrawan	L
8.	Dina Lestari	P
9.	Faira Khaeraniza Ferdhian	P
10.	Gangan Gumilang Abdul Rifal	L
11.	Gilang Ramadhan	L
12.	Hana Meita Sitepu	P
13.	Ibnu Rehan Ramadhan	L
14.	Irvan Maulana Yusuf	L
15.	Mahesa Maulana	L
16.	Mugia Lugina	L
17.	Muhammad Dhafin El Hakim	L
18.	Muhammad Imam Zanialdy	L
19.	Muhammad Rariq Firmansyah	L
20.	Naesya Tri Sifa Rachmani	P
21.	Okky Angga Wijaya	L
22.	Rachel Meidiana Hariadi	L
23.	Rangga Agung Aleghar Caesar	L
24.	Reva Naufal Zahran	P
25.	Revi Herdriawati Permana	P
26.	Rizki Muhamad Ikhsan	L

27.	Shofy Sa'diyyah	P
28.	Wandi Arinda Meydi	L

- 1) kemampuan peneliti dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran menceritakan kembali isi legenda dengan menggunakan media boneka tangan;
- 2) kemampuan peserta didik kelas VII Angkasa Lanud Husein Sastranegara dalam pembelajaran menceritakan kembali isi legenda menggunakan media boneka tangan;
- 3) media yang digunakan dalam pembelajaran menceritakan kembali isi legenda adalah media boneka tangan.

#### **D. Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian**

##### **1. Pengumpulan Data**

Dalam melaksanakan kegiatan penelitian perlu adanya teknik untuk mencapai hasil yang baik, agar data terkumpul dengan baik. Sugiyono (2012, hlm. 308) mengatakan bahwa “Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data”.

Berdasarkan pendapat di atas, maka untuk memudahkan peneliti dalam mengumpulkan data penelitian perlu menggunakan teknik pengumpulan data. Dalam pengumpulan data ini, peneliti menggunakan teknik sebagai berikut.

Rancangan pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data yang diperoleh dengan menggunakan teknik telaah pustaka, uji coba, tes, dan analisis.

##### **a. Telaah Pustaka**

Telaah pustaka merupakan proses menelaah buku-buku untuk memperoleh informasi mengenai materi serta teori-teori yang sesuai dan berhubungan dengan pembelajaran menceritakan kembali isi legenda. Para peserta didik dapat mencari berbagai referensi mengenai cerita legenda, salah satu yang dapat dipakai menjadi referensi adalah Rahimsyah. MB, Kumpulan Cerita Rakyat Nusantara Lengkap 33 Provinsi, Surabaya: Serba Jaya 2010, dan sebagainya.

### **b. Observasi**

Kunandar (2014, hlm. 121) “Observasi merupakan teknik penilain yang dilakukan secara berkesinambungan dengan menggunakan indra, baik secara langsung maupun tidak langsung dengan menggunakan pedoman atau lembar observasi yang berisi sejumlah indikator perilaku atau aspek yang diamati”. Observasi merupakan peninjauan untuk mengetahui keadaan atau kondisi yang akan dijadikan sampel penelitian.

### **C. Uji Coba**

Uji coba digunakan untuk menguji rancangan pembelajaran menceritakan kembali isi legenda dengan menggunakan media boneka tangan, pada peserta didik kelas VII SMP Angkasa Lanud Husein Sastranegara, melalui teknik ini, peneliti mengharapkan dapat mengetahui dan mengumpulkan dan hasil tes berupa pretes dan postes.

### **D. Tes**

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan tes berupa pretes dan postes. Pretes yang dilakukan sebelum peserta didik melakukan tindakan pembelajaran menceritakan kembali isi legenda menggunakan media tangan. Postes dilakukan setelah mendapatkan pembelajaran menceritakan kembali isi legenda dengan bentuk tes tertulis dan lisan, yang bertujuan untuk mengukur kemampuan peserta didik sebelum dan sesudah melakukan tindakan pembelajaran menceritakan kembali isi legenda pada peserta didik kelas VII SMP Angkasa Lanud Husein Sastranegara.

## **2. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data penelitian dari sumber data serta harus memenuhi persyaratan kebasahan (validasi) dan keterandalan (reabilitas). Nurgiantoro (2010, hlm. 105) mengatakan, “Tes merupakan sebuah instrumen atau prosedur yang sistematis untuk mengukur suatu sampel”. Adapun instrumen yang digunakan peneliti dalam

penelitian menceritakan kembali adalah dengan menggunakan media boneka tangan.

#### a. Observasi

Observasi yaitu kegiatan mengamati secara langsung yang dilakukan secara sistematis fenomenal yang diselidiki dengan cara mengamati objek yang diteliti. Observasi dilakukan untuk memperoleh data mengenai aktivitas peserta didik dengan menerapkan media boneka tangan dalam pembelajaran menceritakan kembali isi legenda. Berikut ini adalah kisi-kisi pedoman observasi kegiatan pendidik dan peserta didik.

**Tabel. 3.2.**

#### Lembar pengamatan peserta didik

**Mata pelajaran** :  
**Kelas/Semester** :  
**Tahun Pelajaran** :  
**Waktu Pengamatan** :

No.	Nama	Aspek yang Dinilai					Skor	Nilai	Ket
		Religius	Tanggung Jawab	Peduli	Responsif	Santun			
1.									
Dsb.									

Keterangan:

Skor 5 (sangat baik)                      Skor 2 (cukup)  
 Skor 4 (baik)                                Skor 1 (kurang)  
 Skor 3 (cukup baik)

#### b. Uji Coba

Peneliti melakukan uji coba untuk menguji rancangan pembelajaran menceritakan kembali isi legenda dengan menggunakan media boneka tangan, pada

peserta didik kelas VII SMP Angkasa Lanud Husein Sastranegara, melalui teknik ini, peneliti mengharapkan dapat mengetahui dan mengumpulkan dan hasil tes berupa pretes dan postes.

**Tabel 3.3.**

**Format Penilaian Perencanaan Pembelajaran**

**Menceritakan Kembali Isi Legenda dengan Menggunakan Media Boneka Tangan**

**Tahun Pelajaran 2016/2017**

No.	Aspek yang dinilai	Nilai
	<b>Perencanaan Pembelajaran</b>	
1.	Perumusan tujuan pembelajaran/indikator.	
2.	Perumusan dan pengorganisasian materi ajar.	
3.	Penetapan sumber atau media pembelajaran.	
4.	Penetapan kegiatan pembelajaran.	
5.	Penilaian hasil belajar.	

**Tabel 3.4.**

**Format Penilaian Pelaksanaan Pembelajaran**

**Menceritakan Kembali Isi Legenda dengan Menggunakan Media Boneka Tangan**

**Tahun Pelajaran 2016/2017**

No.	Aspek yang dinilai	Nilai
	<b>Kegiatan Belajar Mengajar</b>	
1.	Kemampuan mengondisikan kelas.	
2.	Kemampuan apresiasi.	
3.	Keefektifan waktu pelaksanaan pretes.	
	<b>Kegiatan Inti</b>	
1.	Kemampuan menerangkan.	
2.	Kemampuan memberikan contoh.	
3.	Dorongan kearah aktivitas peserta didik dalam pemahaman materi.	
4.	Penggunaan media atau alat pembelajaran.	
5.	Memfaatkan sumber media pembelajaran.	
6.	Melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran.	
7.	Menggunakan bahasa yang benar dan tepat.	
8.	Berperilaku sopan dan santun.	
	<b>Kegiatan Penutup</b>	

1.	Membuat kesimpulan dengan melibatkan peserta didik.	
2.	Keefektifan waktu pelaksanaan postes.	
3.	Melakukan <i>refleksi</i> .	
4.	Memberi tugas sebagai bentuk tindak lanjut.	
5.	Ketepatan waktu.	
6.	Kemampuan menutup pembelajaran.	
	Jumlah Skor	

### Kriteria penilaian

Skor	Nilai	Kategori
3,5-4,00	A	Baik sekali
2,5-3,49	B	Baik
1,5-2,49	C	Cukup
Kurang dari 1,5	D	Kurang

**Tabel 3.5.**

### Format Kriteria Ketuntasan Minimal Pembelajaran Menceritakan Kembali Isi Legenda dengan Menggunakan Media Boneka Tangan

No.	Aspek yang Dinilai	Kriteria Skala Penilaian
1.	Kompleksitas	Tinggi 3 Sedang 2 Rendah 1
2.	Sarana Prasarana	Tinggi 3 Sedang 2 Rendah 1
3.	<i>Intake</i> Peserta didik	Tinggi 3 Sedang 2 Rendah 1

$$\text{Nilai KKM} = \frac{\text{Proses Penilaian}}{\text{Skor Total}} \times 100 =$$

Dari kriteria KKM yang dicapai oleh peserta didik kelas VII SMP Angkasa Lanud Husein Sastranegara memiliki kriteria *intage* siswa sebesar 2, nilai kompleksitas 2, dan nilai sarana prasarana 2. Hasil penjumlahan dibagi 9 dikali 100.

### c. Tes

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan tes berupa pretes dan postes. Pretes yang dilakukan sebelum peserta didik melakukan tindakan pembelajaran menceritakan kembali isi legenda menggunakan media tangan. Postes dilakukan setelah mendapatkan pembelajaran menceritakan kembali isi legenda dengan bentuk tes tertulis dan lisan, yang bertujuan untuk mengukur kemampuan peserta didik sebelum dan sesudah melakukan tindakan pembelajaran menceritakan kembali isi legenda pada peserta didik kelas VII SMP Angkasa Lanud Husein Sastranegara.

**Tabel 3.6.**

**Format kisi-kisi penulisan soal**

<b>Nama Sekolah</b>	<b>:SMP Angkasa Lanud Husein Sastranegara</b>
<b>Lokasi waktu</b>	<b>:4x45</b>
<b>Mata Pelajaran</b>	<b>:Bahasa Indonesia</b>
<b>Jumlah Soal</b>	<b>: 4</b>
<b>Kurikulum</b>	<b>: 2013</b>

No.	Kompetensi yang Diuji	Bahan/ Kelas/ Semester	Materi	Indikator Soal	Bentuk Tes	Butir Soal dan Nomor Soal
1.	Menuliskan pengertian legenda.	Boneka tangan/VII-C 2/2	Mencerita -kan kembali isi (tema, alur, latar, tokoh,	C1	Tertulis	Tuliskanlah yang dimaksud legenda!

			sudut pandang dan amanat)			
2.	Menuliskan ciri-ciri legenda.			C1	Tertulis	Tuliskanlah yang dimaksud ciri-ciri legenda
3.	Menuliskan struktur intrinsik legenda.			C1	Tertulis	Tuliskanlah struktur dalam intrinsik legenda
4.	Menceritakan isi legenda yang berjudul “Perang Bubat” menggunakan Bahasa sendiri.			C1	Tertulis	Tuliskanlah isi legenda “Perang Bubat” menggunakan Bahasa sendiri.

Setiap kompetensi yang diujikan, terdapat dari indikator pencapaian yang akan dicapai oleh peserta didik. Rubrik atau sebagai pedoman penilaian sebagai berikut.

**Tabel. 3.7.**  
**Kriteria Penilaian**

NO.	Keterangan	Skor	Kriteria
1.	Kemampuan dalam menuliskan pengertian legenda.	4	<b>Skor 4:</b> Apabila peserta didik dapat menuliskan pengertian legenda dengan

			<p>lengkap; cerita rakyat pada masa lampau yang tidak diketahui siapa pengarangnya dan berhubungan dengan tempat atau bangunan yang di percayai oleh masyarakat.</p> <p><b>Skor 3:</b> Apabila peserta didik dapat menuliskan pengertian legenda dengan menyebutkan 3 hal yang terdapat pada skor 4.</p> <p><b>Skor 2:</b> Apabila peserta didik dapat menuliskan pengertian legenda dengan menyebutkan 2-1 hal yang terdapat pada skor 4.</p> <p><b>Skor 1:</b> Apabila peserta didik tidak dapat menuliskan pengertian legenda dengan tidak tepat.</p>
2.	Kemampuan dalam menuliskan ciri-ciri legenda.	4	<p><b>Skor 4:</b> Apabila peserta didik dapat menuliskan ciri-ciri legenda dengan lengkap; Termasuk prosa lama/fiksi; Tidak diketahui pengarangnya siapa; Menceritakan keagamaan, makhluk halus, seseorang, tempat/benda; Adanya unsur intrinsik dan ekstrinsik.</p> <p><b>Skor 3:</b> Apabila peserta didik dapat menuliskan ciri-ciri legenda dengan menyebutkan 2 hal yang terdapat pada skor 4.</p> <p><b>Skor 2:</b> Apabila peserta didik dapat menuliskan ciri-ciri legenda dengan menyebutkan 1 hal yang terdapat pada skor</p>

			<p>4.</p> <p><b>Skor 1:</b> Apabila peserta didik tidak dapat menuliskan ciri-ciri legenda dengan tidak tepat.</p>
3.	Kemampuan dalam menuliskan struktur intrinsik legenda.	4	<p><b>Skor 4:</b> Apabila peserta didik dapat menuliskan struktur intrinsik legenda dengan lengkap; Tema, Latar/<i>Setting</i>, Alur/Plot, Tokoh/Penokohan, Sudut Pandang, Amanat.</p> <p><b>Skor 3:</b> Apabila peserta didik dapat menuliskan struktur intrinsik legenda dengan menyebutkan 5-4 hal yang terdapat pada skor 4.</p> <p><b>Skor 2:</b> Apabila peserta didik dapat menuliskan struktur intrinsik legenda dengan menyebutkan 3-1 hal yang terdapat pada skor 4.</p> <p><b>Skor 1:</b> Apabila peserta didik tidak dapat menuliskan struktur intrinsik legenda dengan tidak tepat.</p>
4.	Kemampuan menuliskan isi legenda yang berjudul “Perang Bubat” dengan menggunakan bahasa sendiri.	4	<p><b>Skor 4:</b> Apabila peserta didik dapat menuliskan isi legenda dengan menyebutkan unsur intrinsik dengan lengkap; Tema, Latar/<i>Setting</i>, Alur/Plot, Tokoh/Penokohan, Sudut Pandang, Amanat.</p> <p><b>Skor 3:</b> Apabila peserta didik dapat menuliskan isi legenda dengan menyebutkan 5-4 hal yang terdapat pada skor 4.</p>

			<p><b>Skor 2:</b> Apabila peserta didik dapat menuliskan isi legenda dengan menyebutkan 3-1 hal yang terdapat pada skor 4.</p> <p><b>Skor 1:</b> Apabila peserta didik tidak dapat menuliskan isi legenda dengan tidak tepat.</p>
--	--	--	---

**Tabel. 3.8.**  
**Deskripsi Skala Penilaian**

No.	Aspek yang Dinilai	Bobot	Skor Maksimal	Skor Ideal
1.	Kemampuan dalam menuliskan pengertian legenda.	2	4	8
2.	Kemampuan dalam menuliskan ciri-ciri legenda.	4	4	16
3.	Kemampuan dalam menuliskan struktur intrinsik legenda.	4	4	16
4.	Kemampuan dalam menceritakan isi legenda yang berjudul “Perang Bubat” dengan bahasa sendiri.	10	4	40
SKOR TOTAL			80	

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{skor perolehan siswa}}{\text{skor ideal (skor total)}} \times \text{Standar Nilai}$$

### E. Teknik Analisis Data

Rancangan analisis data digunakan peneliti sebagai panduan dalam menganalisis data hasil penelitian dalam pembelajaran menceritakan kembali isi legenda. Sugiyono (2014, hlm. 163) mengatakan “Teknik analisis data merupakan cara menganalisis data penelitian, termasuk alat-alat statistik yang relevan untuk digunakan dalam penelitian”.

Analisis penilaian pembelajaran dapat diperoleh dari hasil perhitungan nilai pretes dan postes. Perolehan nilai pretes dan postes dilakukan ke dalam beberapa

tahap. Tahap awal pada kegiatan pretes, dan tahap akhir pada kegiatan postes. Adapun langkah-langkah analisis data nilai pasca tes dan nilai pretes sebagai berikut.

### 1. Penilaian RPP dan Silabus

Mengolah penilaian perangkat pembelajaran, pendidik harus mampu melihat indikator pencapaian dan materi pembelajaran yang akan diaplikasikan kepada peserta didik.

**Tabel. 3.9.**  
**Format Penilaian Silabus dan RPP**

No.	Nama	Pre (X)	Pos (Y)	d (X-Y)	D2
...	...	...	...	...	...

Mencari kuadrat derivasi

$$\Sigma xd^2 = \Sigma xd^2 - \frac{(\Sigma d)^2}{N}$$

### 2. Penilaian Observasi

a. Mencari derajat kebebasan (db)

$$d.b = N-1.$$

Mencari  $t_{hitung}$

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\Sigma xd^2}{N(N-1)}}}$$

b. Menguji signifikan koefisien t

$$t_{tabel} = \left(1 - \frac{1}{2}a\right) (d.b)$$

### c. Penilaian Pretes dan Postes

#### a. Analisis Hasil Pretes

Mengolah hasil data yang diperoleh pada kegiatan tes awal langkah awal yang dilakukan peneliti yaitu dengan cara mengurutkan nilai yang dihasilkan dari yang tertinggi sampai pada yang terendah, selanjutnya menghitung rata-rata pretes dengan rumus sebagai berikut.

$$Mx = \frac{\Sigma fx}{N}$$

Keterangan:

$Mx$  = Nilai rata-rata pretes

$\Sigma fx$  = jumlah skor perolehan seluruh peserta didik

$N$  = jumlah peserta didik

#### **b. Analisis Hasil Postes**

Sama halnya dengan pretes langkah awal dalam pengolahan hasil data yang diperoleh dari kegiatan postes adalah dengan mengurutkan nilai yang dihasilkan dari yang terendah sampai yang tertinggi. Selanjutnya, peneliti mencari nilai rata postes dengan rumus sebagai berikut.

$$My = \frac{\Sigma fy}{N}$$

Keterangan:

$My$  = Nilai rata-rata postes

$\Sigma fy$  = jumlah skor perolehan seluruh peserta didik

$N$  = jumlah peserta didik

#### **d. Uji Hipotesis**

a. Mencari selisih *mean* antara nilai pretes dan postes

$$\text{Mean pretes } Mx = \frac{\Sigma fx}{N}$$

$$\text{Mean postes } My = \frac{\Sigma fy}{N}$$

$$\text{Mean selisih } Md = My - Mx$$

Keterangan:

$Mx$  = Nilai rata-rata pretes

$My$  = Nilai rata-rata postes

$Md$  = Selisih *mean* nilai pretes dan postes

$\Sigma fy$  = Jumlah skor perolehan seluruh peserta didik

$N$  = Jumlah peserta didik

b. Mencari kuadrat deviasi

$$Mxd^2 = \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{N} =$$

c. Mencari koefisien

$$t = \frac{Md}{\frac{\sqrt{\sum xd^2}}{N(N-1)}}$$

Keterangan:

$Md$  : Mean dari percobaan pretes dan postes

$d$  : Gain (Pretes-Postes)

$Xd$  : Deviasi masing-masing subjek

$Xd^2$  : Jumlah kuadrat deviasi

$N$  : Subjek dan Sempel

$d.b$  : Ditentukan dengan  $N-1$

d. Mencari derajat kebebasan ( $db$ )

$db = N-1$

e. Menguji signifikan koefisien  $t$

$$t_{tabel} = t \left( 1 - \frac{1}{2} a \right) (d. b)$$

Untuk menguji signifikan koefisien  $t$ , maka menggunakan ketentuan sebagai berikut.

Jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , hipotesis diterima

Jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$ , hipotesis ditolak

Hasil penelitian pretes (X) dan postes (Y) untuk pembelajaran menceritakan kembali isi legenda dengan menggunakan media boneka tangan di kelas VII SMP Angkasa Lanud Husein Sastranegara dengan menggunakan tes. Pada kegiatan

akhir, peneliti mengadakan tes akhir (postes). Pelaksanaan tes ini tidak jauh berbeda dengan langkah-langkah pelaksanaan pretes. Postes ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik setelah diberikan materi pembelajaran menceritakan kembali isi legenda dengan menggunakan media boneka tangan.