

## **BAB III PROSEDUR PENELITIAN**

### **A. Metode Penelitian**

Dalam melakukan sebuah penelitian harus memilih metode yang akan digunakan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, yang memberikan penekanan lebih besar pada cara berpikir ilmiah. Menurut Heryadi (2014: 42) menjelaskan bahwa metode penelitian ialah cara melaksanakan penelitian yang telah direncanakan berdasarkan pendekatan yang dianut. Dalam implementasi penelitian metode ini dapat terwujud berupa prosedur atau langkah-langkah yang ditempuh oleh peneliti untuk mencapai tujuannya.

Sejalan dengan hal ini Sugiyono (2021:2) mengemukakan bahwa cara ilmiah berarti kegiatan penelitian itu didasarkan pada ciri-ciri keilmuan, yaitu rasional, empiris, dan sistematis. Rasional berarti kegiatan penelitian itu dilakukan dengan cara-cara yang masuk akal sehingga terjangkau oleh penalaran manusia. Empiris berarti cara-cara yang dilakukan itu dapat diamati oleh indera manusia sehingga orang lain dapat mengamati dan mengetahui cara-cara yang digunakan. Sistematis artinya proses yang digunakan dalam penelitian itu menggunakan langkah-langkah tertentu yang bersifat logis.

Berdasarkan pendapat para ahli, penulis dapat menarik kesimpulan bahwa metode penelitian adalah suatu cara penelitian untuk mendapatkan data dan kebenaran dengan tujuan dan maksud tertentu yang berdasarkan keilmuan, yaitu rasional, empiris, dan sistematis.

Sejalan dengan pendapat para ahli tersebut, penulis berencana untuk melaksanakan penelitian dengan menggunakan metode penelitian eksperimen.

Heryadi (2014:48-49) menjelaskan bahwa metode eksperimen adalah metode penelitian yang di gunakan untuk menyelidiki hubungan sebab akibat (hubungan pengaruh) antara variabel yang diteliti. Untuk mengetahui bahwa variabel X menjadi sebab atau pengaruh terhadap variabel Y dapat dilakukan dengan *treatment*-kan variabel X terhadap kelompok sampel sebagai kelompok eksperimen, kemudian dilakukan pengukuran variabel Y terhadap kelompok sampel tersebut untuk diketahui pengaruh perlakuan X terhadap Y.

## **B. Variabel Penelitian**

Variabel penelitian biasanya berupa objek atau konsep yang akan diteliti, dan ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari. Heryadi (2014:124) mengemukakan bahwa variabel atau fokus penelitian adalah bagian yang menjadi objek kajian dalam masalah penelitian. Kemudian menurut Sugiyono (2021:67) variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya.

Variasi nilai variabel ini menunjukkan perbedaan karakteristik mereka satu sama lain. Agar hasil penelitian dapat dianggap objektif, variabel penelitian juga harus dapat diukur. Ada dua variabel dalam penelitian ini yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas mempengaruhi atau menyebabkan perubahan variabel terikat, dan variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau disebabkan oleh adanya variabel bebas.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, penulis menentukan bahwa variabel bebas dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran *Crossword Puzzle*,

sedangkan untuk variabel terikatnya adalah kemampuan mengidentifikasi unsur-unsur dan menceritakan kembali isi teks narasi (cerita fantasi) pada peserta didik kelas VII SMP Negeri 1 Pagerageung Kabupaten Tasikmalaya tahun ajaran 2023/2024, Kabupaten Tasikmalaya.

### **C. Teknik Pengumpulan Data**

Mengumpulkan data merupakan suatu cara yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data yang diperlukan untuk penelitian mereka. Tujuan pengumpulan data dalam penelitian adalah untuk mendapatkan bahan-bahan, keterangan, fakta, dan informasi yang dapat diandalkan. Menurut Heryadi (2014:71) mengemukakan bahwa teknik yang umum digunakan oleh peneliti dalam pengumpulan data ada empat macam, yaitu teknik tes/pengukuran, teknik wawancara, teknik angket dan teknik pengamatan. Dalam menggunakan salah satu teknik dari keempat teknik penelitian tersebut sangat ditentukan oleh data yang dibutuhkan. Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

#### **1. Teknik Wawancara**

Teknik wawancara metode untuk mengumpulkan data melalui kegiatan tanya jawab antara pewawancara dengan narasumber. Nurgiyantoro (2013:96) mengungkapkan bahwa wawancara merupakan suatu cara yang dipergunakan untuk mendapatkan informasi dari responden dengan melakukan tanya jawab sepihak. Artinya, dalam kegiatan wawancara itu pertanyaan hanya berasal dari pihak pewawancara, sedangkan responden yang menjawab pertanyaan-pertanyaan saja. Kemudian Heryadi (2014:74) menjelaskan bahwa teknik wawancara

(*interview*) adalah teknik pengumpulan data melalui dialog sistematis berdasarkan tujuan penelitian antara peneliti (*interviewer*) dengan orang yang diwawancarai (*interviewee*).

Berdasarkan pendapat tersebut, penulis melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas VII dan peserta didik. Tujuan wawancara tersebut adalah untuk mendapatkan informasi tentang fenomena, masalah, dan kemungkinan yang akan diteliti di sekolah. Penulis juga akan mewawancarai kembali peserta didik setelah proses penelitian selesai dengan tujuan untuk mengetahui hal yang dirasakan oleh peserta didik setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Crossword Puzzle*.

## 2. Teknik Observasi

Teknik observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengamati dan mencatat keadaan atau perilaku objek. Menurut Heryadi (2014:84) mengungkapkan bahwa teknik observasi adalah pengumpulan data yang dilakukan secara langsung oleh peneliti dalam mengamati suatu peristiwa atau keadaan. Teknik observasi ini digunakan oleh penulis untuk mengumpulkan data tentang proses belajar peserta didik kelas VII SMP Negeri 1 Pagerageung Kabupaten Tasikmalaya tahun ajaran 2023/2024. Tujuan teknik observasi ini juga untuk melihat perilaku atau sikap peserta didik, seperti sikap disiplin, jujur, dan tanggung jawab.

## 3. Teknik Tes

Teknik tes merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan serangkaian soal atau tugas kepada subjek yang diperlukan datanya.

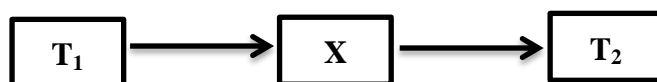
Heryadi (2014:90) mengemukakan bahwa teknik tes adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan melalui pengujian atau pengukuran kepada suatu objek (manusia atau benda). Pada penelitian ini, pra tes digunakan untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam mengidentifikasi unsur-unsur dan menceritakan kembali isi teks narasi (cerita fantasi) tanpa diberikan perlakuan terlebih dahulu, sedangkan pascates digunakan untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam mengidentifikasi unsur-unsur dan menceritakan kembali isi teks narasi (cerita fantasi) setelah diberi perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran *Crossword Puzzle*, pra tes dan pasca tes dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

#### **D. Desain Penelitian**

Untuk membuat penelitian lebih efektif dan efisien, penulis menggunakan desain penelitian guna menghubungkan setiap variabel penelitian dengan cara yang sistematis. Heryadi (2014:123) menjelaskan bahwa desain penelitian merupakan rancangan atau corak penelitian yang dilakukan berdasarkan kerangka pikir yang dibangun. Kemudian Sugiyono (2021:118) menjelaskan bahwa *quasi experimental* (eksperimen semu) memiliki kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.

Fokus penelitian penulis adalah untuk mengetahui seberapa efektif penggunaan media pembelajaran *Crossword Puzzle* dalam pembelajaran terhadap peserta didik kelas VII SMP Negeri 1 Pagerageung Kabupaten Tasikmalaya tahun ajaran 2023/2024 untuk mengidentifikasi unsur-unsur dan menceritakan kembali

isi teks narasi (cerita fantasi) akan memberikan dampak atau pengaruh pada terhadap kelompok sampel atau kelompok eksperimen. Prosedur penelitian yang penulis lakukan menggunakan metode eksperimen semu, mengacu pada gambar rancangan yang diungkapkan oleh Heryadi (2014:51) dengan jenis *pretest-posttest design*, yakni sebagai berikut.



**Gambar 3.1**  
**Rancangan Eksperimen Semu (Heryadi, 2014:51)**

**Keterangan :**

**T<sub>1</sub>** = Pengukuran awal

**X** = Melakukan eksperimen (perlakuan) variabel X

**T<sub>2</sub> (Y)** = Pengukuran akhir sebagai dampak variabel Y

**E. Sumber Data**

Sumber data merupakan lokasi asal data yang digunakan, atau subjek dari mana data penelitian diperoleh. Heryadi (2014:92) mengungkapkan bahwa sumber data penelitian adalah sesuatu (bisa manusia, benda, binatang, kegiatan, dan lain-lain) yang memiliki data penelitian. Berdasarkan pendapat tersebut sumber data penelitian ini adalah peserta didik kelas VII SMP Negeri 1 Pagerageung Kabupaten Tasikmalaya tahun ajaran 2023/2024.

1. Populasi

Populasi merupakan jumlah keseluruhan yang memiliki karakteristik dan kualitas tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk diteliti dan ditarik kesimpulan. Sugiyono (2021:126) menjelaskan bahwa Populasi diartikan sebagai wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan

karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Berdasarkan pendapat ahli tersebut, dalam penelitian ini penulis menetapkan populasi penelitian ini adalah peserta didik kelas VII SMP Negeri 1 Pagerageung Kabupaten Tasikmalaya tahun ajaran 2023/2024.

**Tabel 3. 1**  
**Data Populasi Kelas VII SMP Negeri 1 Pagerageung Kab. Tasikmalaya**

No	Kelas	Jumlah Peserta Didik
1	VII A	32
2	VII B	30
3	VII C	32
4	VII D	32
5	VII E	32
6	VII F	32
7	VII G	32
8	VII H	32
9	VII I	32
10	VII J	32
<b>Jumlah</b>		<b>318</b>

Sumber: Tata Usaha SMP Negeri 1 Pagerageung

## 2. Sampel

Setelah menentukan populasi, selanjutnya penulis memilih sampel yang akan digunakan. Heryadi (2014:98) menjelaskan “Jika peneliti mempunyai populasi yang sudah homogen kemudian jumlah sampel yang hendak diambil sudah ditentukan, maka penentuan sampel dapat dilakukan dengan cara random sederhana”. Hal ini berkaitan dengan pendapat Sugiyono (2021:127) menjelaskan bahwa sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki populasi. Dalam penelitian ini, sampel dipilih secara acak menggunakan teknik *random*

*sampling*. Sampel yang dibutuhkan oleh penulis adalah 2 kelompok sampel yakni kelompok kelas kontrol dan kelompok kelas eksperimen. Populasi penelitian ini homogen dan setiap anggota memiliki hak yang sama untuk dijadikan sampel, sehingga penulis memilih teknik random sederhana atau *simple random sampling* untuk menentukan sampel penelitian.

Penulis menggunakan teknik random sederhana melalui model undian untuk memilih sampel penelitian ini yang digunakan untuk memilih sampel secara acak dan menghasilkan 2 kelas yang menjadi sampel penelitian. Sampel penelitian ini adalah kelas VII A dan kelas VII D yang masing-masing berjumlah 32 orang yang dijadikan sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berikut adalah kelas, jumlah siswa, dan nama siswa yang dijadikan sampel penelitian.

**Tabel 3. 2**  
**Daftar Peserta Didik Kelas VII A (Kelas Eskperimen)**

<b>No</b>	<b>Nama Peserta Didik</b>	<b>Jenis Kelamin (L/P)</b>
1	Ade Ahmad Kurnia	L
2	Alya Nur Azqia	P
3	Anas Fathur Rohman	L
4	Aulia Chandra	P
5	Dias Ilyasa	L
6	Eka Saputra	L
7	Ervina Lutfiyani	P
8	Fahmi Rahman Muttaqin	L
9	Fania Fitriyani	P
10	Keisya Trizkia Oktavin	P
11	Lena Herlina	P
12	Liyana Qolbu Aghnia	P
13	Lusi Rahmawati	P



14	Maimuna	P
15	Muhamad Ainun Arrasyid	L
16	Muhamad Riski Padilah	L
17	Muhamad Syathir Raifaudra	L
18	Muhamad Nazril	L
19	Muhamad Neza Kusdinar	L
20	Naura Hasna Annida	P
21	Noval Abdul Rohman	L
22	Novia Aisyah Zulfa Nurjanah	P
23	Rafi Muhammad Zulkifli	L
24	Rangga	L
25	Risma Faqih Nurlatifah	P
26	Risma Nurul Nailatulrohmah	P
27	Sandi Kurniawan	L
28	Sintia Wafa Oktaviani	P
29	Siti Aisah	P
30	Sri Rania Setia Rahayu	P
31	Syihabuddin Al Anshori	L
32	Wildan	L

**Tabel 3. 3**  
**Daftar Peserta Didik Kelas VII D (Kelas Kontrol)**

No	Nama Peserta Didik	Jenis Kelamin (L/P)
1	Ade Silvi Nurhidayah	P
2	Afriza Maleo Rezqi Iskandar	L
3	Ahmad Ramdhani	L
4	Candra Ilyas	L
5	Davik Kamali Solehudin	L
6	Faiza Wardatul Azizah	P
7	Farhan Nurhakim	L

8	Fitria Ramada Yanti	P
9	Khoerunnisa	P
10	Luthfyyah Satirah Galuh	P
11	Marwah Juniani	P
12	Muhamad Arya Algifari	L
13	Muhamad Fadhil Yoredo	L
14	Muhamad Hisyam Zaelani	L
15	Muhammad Anasrulloh	L
16	Muhammad Enjang Resya Sakir	L
17	Muhammad Rizqi Pratama	L
18	Nashar Saiful Milah	L
19	Nira	P
20	Nurul Najmi Tsaniah Fajrin	P
21	Raisya Thurfatunnafishah	P
22	Raka Maulana Ainusyamsi	L
23	Rama Nur Juansah	L
24	Rayhan Fadil Murokis	L
25	Reisya Awalul Putri	P
26	Reza Arsalan Najib	L
27	Risma Cahyani	P
28	Ristri Susanti	P
29	Rizky Sakti Abdurohman	L
30	Saskiya Widiyati	P
31	Silvi Amelihan	P
32	Windi Rahmawati	P

## F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang penulis gunakan dalam penelitian ini yaitu pedoman observasi, pedoman wawancara, tes, ATP (Alur Tujuan Pembelajaran), modul ajar untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol.

### 1. Pedoman Observasi

Pada penelitian ini dilakukan observasi untuk memperoleh data tentang proses belajar peserta didik dalam pembelajaran mengidentifikasi unsur-unsur teks cerita fantasi dan menceritakan kembali isi teks narasi (cerita fantasi). Salah satu cara penting untuk mengetahui karakter peserta didik dalam kegiatan pembelajaran bersama penulis adalah dengan mengamati perilaku dan penilaian sikap peserta didik. Pedoman observasi tersebut diuraikan sebagai berikut.

**Tabel 3. 4**  
**Pengamatan Kegiatan Belajar Peserta Didik**

No	Nama Siswa	Aspek yang Dinilai				Skor
		Keaktifan	Santun	Kerja Sama	Tanggung Jawab	
1.						
2.						
3.						
4.						
5.						
Dst.						

**Keterangan :**

Keaktifan : Aktif pada proses pembelajaran

Santun : Santun dalam bersikap dan berbicara

Kerja sama : Bekerja sama dalam mengerjakan tugas

Tanggung jawab : Tanggung jawab dalam mengerjakan tugas

## 2. Pedoman Wawancara

Dalam penelitian ini, pedoman wawancara digunakan untuk mendapatkan informasi tentang masalah penelitian. Penulis membuat pedoman wawancara ini untuk mendapatkan informasi yang objektif tentang motivasi, kebiasaan, efektifitas, dan pengaruh media pembelajaran yang digunakan.

**Tabel 3. 5**  
**Pedoman Wawancara Guru**

No	Pertanyaan	Penjelasan/alasan
1.	Apa permasalahan yang biasa ditemukan dalam pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia di dalam kelas?	
2.	Model pembelajaran apa yang biasa digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia?	
3.	Apakah Anda pernah mengenal media pembelajaran <i>Crossword Puzzle</i> ?	
4.	Pernahkan anda menggunakan media pembelajaran <i>Crossword Puzzle</i> dalam pembelajaran mengidentifikasi unsur-unsur dan menceritakan kembali isi teks narasi (cerita fantasi)?	
5.	Apakah Anda pernah mengenal model pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> ?	
6.	Pernahkan anda menggunakan model pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> dalam pembelajaran mengidentifikasi unsur-unsur dan menceritakan kembali isi teks narasi (cerita fantasi)?	
7.	Permasalahan apa yang terjadi pada siswa dalam pembelajaran?	
8.	Mengapa permasalahan tersebut dapat terjadi pada siswa?	

**Tabel 3. 6**  
**Pedoman Peserta Didik**

No	Pertanyaan	Penjelasan (Ya/Tidak)
1.	Apakah kamu pernah melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran <i>Crossword Puzzle</i> di dalam kelas?	
2.	Apakah kamu merasa senang dalam melaksanakan pembelajaran mengidentifikasi unsur-unsur dan menceritakan kembali isi teks narasi (cerita fantasi) dengan menggunakan media pembelajaran <i>Crossword Puzzle</i> ?	
3.	Apakah kamu merasa senang dalam melaksanakan pembelajaran mengidentifikasi unsur-unsur dan menceritakan kembali isi teks narasi (cerita fantasi) dengan menggunakan model pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> ?	
4.	Apakah media pembelajaran <i>Crossword Puzzle</i> menarik dan dapat menumbuhkan rasa ingin tahu kalian terhadap materi pembelajaran?	
5.	Apakah model pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> menarik dan dapat menumbuhkan rasa ingin tahu kalian terhadap materi pembelajaran?	
6.	Apakah motivasi belajar Anda meningkat setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran <i>Crossword Puzzle</i> ?	

### 3. Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)

Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) berfungsi sebagai panduan bagi guru dan murid untuk mencapai Capaian Pembelajaran (CP) yang telah ditetapkan. Berdasarkan Surat Edaran Nomor 0574/H.H3/SK.02.01/2023 Menindaklanjuti Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 262/M/2022 tentang perubahan atas keputusan menteri

pendidikan, kebudayaan, riset, dan teknologi nomor 56/M/2022 tentang pedoman penerapan kurikulum dalam rangka pemulihan pembelajaran.

Berdasarkan hal tersebut, alur tujuan pembelajaran menurut perangkat ajar yang dirilis oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) adalah rangkaian tujuan pembelajaran yang disusun secara logis menurut urutan pembelajaran dari awal suatu fase hingga akhir suatu fase. Alur ini juga disusun secara linear sesuai dengan urutan kegiatan pembelajaran yang dilakukan setiap hari. Alur ini juga disertakan dengan Profil Pelajar Pancasila. Diharapkan siswa Indonesia menjadi peserta didik yang memiliki kemampuan akademik dan kepribadian yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Maka dari itu, penulis menggunakan alu tujuan pembelajaran Sekolah Menengah Pertama Kelas VII yaitu mengidentifikasi unsur-unsur dan menceritakan kembali isi teks narasi (cerita fantasi).

#### 4. Modul Ajar

Modul ajar merupakan salah satu jenis perangkat ajar yang memuat rencana pelaksanaan pembelajaran, untuk membantu mengarahkan proses pembelajaran mencapai Capaian Pembelajaran (CP). Berdasarkan Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia tentang perubahan atas keputusan menteri pendidikan, kebudayaan, riset, dan teknologi republik indonesia nomor 56/M/2022 tentang pedoman penerapan kurikulum dalam rangka pemulihan pembelajaran. Nasution (2011: 205) mengungkapkan bahwa modul adalah suatu unit yang lengkap yang berdiri sendiri

dan terdiri dari berbagai kegiatan belajar yang membantu siswa mencapai sejumlah tujuan yang didefinisikan secara khusus dan jelas.

Berdasarkan hal tersebut, penulis melampirkan modul ajar untuk sekolah menengah SMP kelas VII yaitu mengenai kemampuan mengidentifikasi unsur-unsur dan menceritakan kembali isi teks narasi (cerita fantasi). Modul ajar ini merupakan perangkat pembelajaran yang akan penulis gunakan dalam penelitian di kelas VII SMP Negeri 1 Pagerageung Kabupaten Tasikmalaya tahun ajaran 2023/2024. Terdapat modul ajar yang penulis lampirkan yaitu modul ajar kelas eksperimen.

#### 5. Tes

Instrumen *pretest* dan *posttest*

##### a. Pertemuan Pertama

*Baca dan pahami teks di bawah ini!*

**Tabel 3. 7**  
**Teks Narasi (Cerita Fantasi) Berjudul “Kekuatan Ekor Biru Nataga” pada**  
***Pretest dan Posttest***

Judul : Kekuatan Ekor Biru Nataga

Penulis : Ugi Agustono

Seluruh pasukan Nataga sudah siap hari itu. Nataga membagi tugas kepada seluruh panglima dan pasukannya di titik-titik yang sudah ditentukan. Seluruh binatang di Tana Modo tampak dengan keyakinan di dalam hati, mempertahankan milik mereka. Hari itu, sejarah besar Tana modo akan terukir di hati seluruh binatang. Mereka akan berjuang hingga titik darah penghabisan untuk membela tanah air tercinta.

Saat yang ditunggu pun tiba. Mulai terlihat bayangan serigala-serigala yang hendak keluar dari kabut. Jumlah pasukan cukup banyak. Nataga dan

seluruh panglima memberi isyarat untuk tidak panik.

Pasukan siluman serigala mulai menginjak Pulau Tana Modo, susul menyusul bagai air. Tubuh mereka besar-besar dengan sorot mata tajam.

Raut wajah mereka penuh dengan angkara murka dan kesombongan, disertai lolongan panjang saling bersautan di bawah air hujan. Mereka tidak menyadari bahaya yang sudah mengepung. Semua binatang tetap tenang menunggu aba-aba dari Nataga.

“Serbuuuuu.....!” teriak Nataga sambung-menyambung dengan seluruh panglima.

Pasukan terdepan dari binatang-binatang hutan segera mengepung para serigala dengan lemparan bola api. Pasukan serigala sempat kaget, tak percaya. Cukup banyak korban yang jatuh di pihak serigala karena lemparan bola api. Namun, pemimpin pasukan tiap kelompok serigala langsung mengatur kembali anak buahnya pada posisi siap menyerang. Mereka tertawa mengejek binatang-binatang ketika banyak bola api yang padam sebelum mengenai tubuh mereka. Bahkan dengan kekuatan mereka, mereka meniup bola api yang terbang menuju arah mereka.

“Hai ....! Tak ada gunanya kalian melempar bola api kepada kami!”

Serbu serigala dengan sorot mata merah penuh amarah.

Binatang-binatang tidak putus asa. Namun, pasukan serigala dalam jumlah dua kali lipat bahkan lebih dari pasukan binatang, mulai bergerak maju, seolah hendak menelan binatang-binatang yang mengepung. Binatang-binatang yang pantang menyerah juga tidak takut dengan gertakan para serigala.

“Gunakan kekuatan ekormu, Nataga!” bisik Dewi Kabut di telinga Nataga.

Nataga sempat bingung dengan kata-kata Dewi Kabut. Karena banyak bola api yang padam, Nataga segera memberi aba-aba berhenti melempar dan mundur kepada seluruh pasukan.

Tiba-tiba, Nataga, pemimpin perang seluruh binatang di Tana Modo, segera melesat menyeret ekor birunya. Mendadak, ekor Nataga mengeluarkan api besar. Nataga mengibaskan api pada ekornya yang keras, membentuk



lingkaran sesuai tanda yang dibuat oleh semut, rayap, dan para tikus. Lalu, ia melompat bagai kilat dan mengepung serigala dalam api panas. Kepungan api semakin luas. Serigala-serigala tak berdaya menghadapi kekuatan si ekor biru. Teriakan panik dan kesakitan terdengar dari serigala-serigala yang terbakar. Nataga tidak memberi ampun kepada para serigala licik itu.

Selesai pertempuran Nataga segera menuju ke atas bukit, bergabung dengan seluruh panglima. Levo, Goros, Lamia, Sikka, dan Mora memandang Nataga dengan haru dan tersenyum mengisyaratkan hormat dan bahagia.

(Sumber: Harsiati, dkk. (2017). *Buku Bahasa Indonesia SMP/MTs Kelas VII*.

Jakarta: Kemendikbud)

a) *Pretest*

*Jawablah pertanyaan di bawah ini!*

1. Siapa tokoh utama pada teks “Kekuatan Ekor Biru Nataga”?
2. Apa yang dimaksud dengan latar?
3. Apa yang dimaksud dengan tema?
4. Alur apa yang termuat dalam teks “Kekuatan Ekor Biru Nataga”?
5. Bagaimana sifat dari pasukan serigala? Buktikan kutipannya!
6. Apa yang dimaksud dengan amanat?

**Tabel 3. 8**  
**Kunci Jawaban *Pretest* Pertemuan Pertama**

No.	Jawaban
1.	Nataga.
2.	Latar merupakan gambaran suatu kejadian dalam cerita pada teks, sehingga mudah dibayangkan situasi dan kondisi yang dialami oleh para tokoh.
3.	Tema merupakan gagasan utama atau ide pokok dari sebuah cerita dalam teks.

4.	Alur maju
5.	Serakah, sombong, jahat. “Hai ....! Tak ada gunanya kalian melempar bola api kepada kami!” “Serbu serigala dengan sorot mata merah penuh amarah...”
6.	Amanat merupakan pesan baik yang ingin disampaikan oleh penulis.

b) *Posttest*

Jawablah pertanyaan di bawah ini!

1. Keajaiban apa yang muncul pada tokoh Nataga berdasarkan teks di atas?
2. Sebutkan latar tempat, latar waktu, dan latar suasana pada teks “Kekuatan Ekor Biru Nataga” dan buktikan dengan kutipannya!
3. Apa tema dari teks “Kekuatan Ekor Biru Nataga”?
4. Alur terbagi ke dalam berapa bagian? Sebutkan!
5. Perhatikan penggalan teks berikut!

*“Nataga tidak memberi ampun kepada serigala licik itu. Selesai pertempuran Nataga segera menuju ke atas bukit, bergabung dengan seluruh panglima”*

Sifat Nataga berdasarkan penggalan teks di atas adalah....

6. Apa amanat dari teks “Kekuatan Ekor Biru Nataga”?

**Tabel 3. 9**  
**Kunci Jawaban *Posttest* Pertemuan Pertama**

No.	Jawaban
1.	Ekor Nataga tiba-tiba mengeluarkan api yang besar.
2.	a. Latar tempat: Pulau Tanah Modo. “Hari itu, sejarah besar Tana modo akan terukir di hati seluruh binatang...” b. Latar waktu: Hari itu. “Hari dimana Nataga berjuang hingga titik darah penghabisan untuk

	<p>membela tanah air tercinta...”</p> <p>c. Latar suasana: Menegangkan, takut, berakhir hidup sejahtera dan bahagia.</p> <p>“Pasukan serigala sempat kaget, tak percaya. Cukup banyak korban yang jatuh di pihak serigala karena lemparan bola api...”</p> <p>“...Levo, Goros, Lamia, Sikka, dan Mora memandang Nataga dengan haru dan tersenyum mengisyaratkan hormat dan bahagia.”</p>
3.	Pertempuran dalam berjuang untuk membela tanah air.
4.	Terbagi ke dalam tiga bagian yaitu alur maju, alur mundur, dan alur campuran.
5.	Protagonis, karena Nataga memiliki sifat baik, pemberani, pantang menyerah, dan tidak takut untuk memperjuangkan keadilan.
6.	Jangan berputus asa dan tidak usah merasa takut dalam memperjuangkan hak, harus yakin karena tidak ada hasil bila tidak ada usaha, selama masih dalam kebenaran.

**Tabel 3. 10**  
**Teks Narasi (Cerita Fantasi) Berjudul “Berlian Tiga Warna” pada LKPD**  
**(Lembar Kerja Peserta Didik)**

<p>Judul : Berlian Tiga Warna</p> <p>Penulis : Fanisa Miftah Riani</p> <p>Anika menemukan tiga kotak berwarna ungu, biru, dan kuning di kamar ibunya. Kata ibunya jika ada tiga sahabat yang menyukai warna seperti pada kotak itu akan mendapatkan petualangan indah dan sekaligus mendapatkan berlian itu. Tapi waktu yang diberikan untuk berpetualang hanya satu jam. Anika menyukai warna ungu. Tamika, teman dekat Anika, menyukai warna biru. Dan Chika menyukai warna kuning.</p> <p>“Saya ingin mencoba petualangan indah itu Bu. Saya punya sahabat yang menyukai warna itu,”Anika meyakinkan ibunya.Dengan kesepakatan ketiga sahabat itu berkumpul di rumah Anika. Minggu pukul 6 mereka semua masuk ke kamar Anika yang serba Biru. Di kamar Anika serasa ada di langit.</p> <p>“Ayo kita buka kotak masing-masing sesuai dengan warna kesukaan. Sekarang kita buka satu... dua... tiga!!!”</p> <p>“WAWWWWW,” lima detik kemudian mereka terlempar di gerbang</p>
--

sebuah kerajaan. Mereka terkejut karena di hadapannya berdiri seorang ratu yang seluruh tubuhnya dihiasi berlian. “Selamat datang di negeri kami, peramal kerajaan mengatakan bahwa akan datang tiga anak yang akan menyelamatkan putri kami. Saya mempunyai anak yang bernama Candy. Ia tertidur sejak dua tahun yang lalu dikarenakan ia memakai tiga kalung berlian sekaligus,” Setetes air mata pun jatuh dari wajah Sang Ratu. “Tolong selamatkan puteriku,”

“Ta...ta...tapi...” Cika dan Tamika memprotes bersamaan karena mereka berdua membayangkan akan bersenang-senang dalam petualangannya.

“Cika, Tamika ayo kita tolong Puteri, mereka sedang menghadapi masalah,” Anika mantap menjawab sambil menarik dengan paksa kedua tangan sahabatnya yang masih ragu.

“Itu puteri Candy,” Anika berlari menuju puteri tempat tidur Candy. Dengan ragu Tamika dan Cika ikut mendekat.

“Ayo kita ambil sesuai warna!” Anika menjelaskan. “Baik!” Jawab Tamika dan Cika serempak. Setelah itu...

“Hooaaai...” Putri Candy menguap. Pelan-pelan matanya terbuka.

“Oh! Terima kasih! Terima kasih! Sebagai hadiahnya ambil ini!” Ratu memeluk ketiga gadis itu lalu memberikan tas yang lumayan besar.

“Terimalah ini sebagai ungkapan terima kasih kami,” Ratu berucap penuh haru. Dengan cepat Tamika dan Chika menyahut tas yang diberikan Ratu. Tapi mereka berdua tidak kuat mengangkat tas besar itu.

“Waktu kita tinggal 15 menit lagi kita harus segera pergi,” Anika berteriak.

“Tapi tas berisi berlian ini tidak bisa kita bawa,” kata Tamika dan Chika hampir bersamaan.

“Tinggalkan saja tas itu yang penting kita harus keluar dari kerajaan ini,” tegas Anika.

Anika menarik kedua tangan sahabatnya untuk menyatukan ketiga kotak berlian tiga warna. Dan buumm...! Mereka terlempar kembali ke atas tempat tidur Anika. “Gagal total petualangan kita karena kita meninggalkan satu tas besar isi berlian itu,” Tamika berteriak ke arah Anika.

“Kamu menyia-nyiakan rejeki yang ada di depan kita,” Chika menimpali dengan keras. Anika dengan tenang memegang kedua tangan sahabatnya.

“Kita tidak gagal dan kita tidak sia-sia. Kita telah berhasil menolong orang dan menyelamatkan diri kita sendiri. Untuk apa setumpuk berlian tapi riwayat kita tamat?” Anika menggenggam erat tangan sahabatnya. Tamika dan Chika menyambut erat genggam tangan Anika. Ketiga sahabat itu saling merangkul.

(Sumber: Harsiati, dkk. (2017). *Buku Bahasa Indonesia SMP/MTs Kelas VII*. Jakarta: Kemendikbud)

## b. Pertemuan Kedua

*Baca dan pahami teks di bawah ini!*

**Tabel 3. 11**  
**Teks Narasi (Cerita Fantasi) Berjudul “Anak Rembulan (Negeri Misteri di Balik Pohon Kenari)” pada *Pretest* dan *Posttest***

Judul : Anak Rembulan (Negeri Misteri di Balik Pohon Kenari)

Penulis: Djokolelono

Nono, si Anak Rembulan, berangkat sendiri berlibur ke Wlingi, tempat tinggal Mbah Sastro. Ia selalu suka liburan di sana, karena ia bisa bersepeda keliling Wlingi dan bermandi-mandi di Sungai Lekso yang menyegarkan. Tak jarang juga Nono membantu Mbah Mas yang punya warung makan di Stasiun Wlingi.

Suatu hari, Nono ditugaskan untuk membeli tahu goreng ke Njari, ke tempat Mbah Pur, kakek buyutnya. Nono pun berangkat dengan sepeda. Nono mengambil jalan pintas menuju Njari. Di tengah perjalanan, ia berhenti sejenak untuk melihat sebatang pohon kenari besar di tepi Kali Njari yang pernah diceritakan oleh Mbah Pur. Menurutnya, dahulu ada seorang anak bernama Trimo yang menghilang di dalam pohon kenari itu.

Trimo menghilang ketika ia sedang berlindung dari serangan Belanda. Ia lenyap begitu saja, seolah-olah pohon besar itu telah menelannya. Nono beristirahat dan merendam kakinya di Kali Njari yang dangkal. Sepedanya diparkirkan di pohon kenari tadi. Namun, ketika ia kembali, sepeda itu tidak ada. Ia pun dikejutkan dengan kedatangan seorang anak bernama Trimo yang memperingatkannya untuk bersembunyi. Akan tetapi, Kapitan d’Jaree dengan mudahnya dapat menemukan tempat persembunyian mereka.

Sadarlah Nono bahwa ia sedang berada di zaman Belanda. Pohon kenari besar tadi menghilang, digantikan oleh tenda-tenda, gerobak, kuda, serta orang-orang dan pasukan Belanda yang tiba-tiba berdiri mengelilinginya. Nono nyaris dihukum gantung gara-gara kaus Manchester United yang dikenakannya saat itu. Setelah itu, dia terperangkap di Warung Mbok Rimbi yang merupakan jelmaan

iblis, berkawan dengan kelompok Semut Hitam yang ternyata adalah segerombolan pencuri.

Nono juga bertemu legenda Gunung Kelud, Mahesasuro dan Lembusuro, berjumpa dengan Saerce si putri Belanda yang dapat mengubah dirinya menjadi burung kenari, dan berhadapan dengan Sri Ratu yang dijuluki ‘Setan Merah’ karena kekejamannya. Tiba-tiba Nono diminta untuk memimpin perang yang disebabkan oleh konspirasi orang-orang dalam kerajaan.

(Sumber: Harsiati, dkk. (2017). *Buku Bahasa Indonesia SMP/MTs Kelas VII*.

Jakarta: Kemendikbud)

*a) Pretest*

Setelah mencermati teks di atas, peserta didik menuliskan kembali teks Anak Rembulan (Negeri Misteri di Balik Pohon Kenari) menggunakan bahasa sendiri!

*b) Posttest*

Setelah mencermati teks di atas, peserta didik menuliskan kembali teks Anak Rembulan (Negeri Misteri di Balik Pohon Kenari) menggunakan bahasa sendiri berdasarkan unsur-unsur intrinsik (tema, tokoh, penokohan, latar, alur, dan amanat) dengan menguraikan tiap-tiap peristiwa!

**Tabel 3. 12**  
**Teks Narasi (Cerita Fantasi) Berjudul “Ruang Dimensi Alpha” pada LKPD**  
**(Lembar Kerja Peserta Didik)**

Judul : Ruang Dimensi Alpha

Penulis : Ratna Juwita

“Kau harus membawanya kembali!” Erza berteriak kalang kabut. Aku gugup. Bingung. Tak tau apa yang harus ku perbuat, sedangkan manusia dengan wajah setengah kera itu memandang sekeliling. Manusia purba itu menemukanku ketika aku memasuki dimensi alpha. Tanpa kusadari ia mengikutiku. Manusia purba itu akan mati jika tidak kembali dalam waktu 12 jam.

“Aku harus membawa dia kembali!” teriakku.

Erza menghempaskan tubuhnya pada meja kontrol laboratorium dengan kesal. Ardi berteriak lantang ”Jangan main-main Don!” Ardi menatapku dengan tajam. “Padahal..,” Erza tercekat, “Aku tahu Er kita tinggal punya waktu 8 jam”. Aku terus berusaha meyakinkan sahabat-sahabatku.

“Jika kamu mengembalikan manusia purba melebihi 8 jam, berarti tamat riwayatmu.” Kembali Erza dan Ardi menatapku tajam.

Aku mengotak-atik komputer Luminaku dengan cepat. Aku memutuskan untuk tetap mengembalikan manusia purba itu.

“Sistem oke!”

Manusia purba itu harus hidup. Setiap makhluk berhak untuk hidup. Aku yang membawanya, aku juga yang harus mengembalikannya. Orang tuaku tak pernah mengajarkanku untuk melarikan diri sesulit apapun masalah yang ku hadapi.

Ku klik tombol ‘run’ pada layar monitor Lumina di depanku dan diikuti gelombang biru mirip Aurora memenuhi ruangan. Pagar Asteroid terbuka lebar, memberikan ruang cukup untuk ku lewati bersama manusia purba itu. Ruangan penuh asap dengan pohon-pohon yang meranggas.

Hampir 8 jam, manusia purba tetap memegang tanganku. Kurang 10 menit aku lepaskan tangan manusia purba. Ku jabat erat dan aku lari menuju lorong

dimensi alpha. Kurang 10 menit lagi waktu yang tersisa dan aku masih di lorong dimensi alpha. Aku berpikir ini takdir akhir hidupku. Tiba-tiba kudengar teriakan keras dan guncangan hebat. Aku terlempar kembali ke laboratoriumku.

Alarm berbunyi. Gelombang dimensi alpha semakin mengecil.

Badanku lemas seakan rontok semua sendiku. Aku menengadah dan ku lihat sahabat-sahabatku mengelilingiku. Semua alat di laboratorium ini pecah berantakan. Tinggal laptop Luminaku yang masih menyala.

“Ardi maafkan aku! Maaf telah merusak labolatorium untuk penelitian ini,” kataku mengiba.

“Gak apa-apa asalkan dirimu bisa selamat,” Ardi memelukku dengan erat. Kulihat Erza membawa air minum untukku. Tidak menyangka aku bisa berhasil dikembalikan dan hidup lagi secara biasa. Manusia purba itu juga berhasil kembali ke habitatnya pada 500 tahun sebelum masehi. Aku dapat melihatnya dengan jelas di layar laptop. Manusia purba itu tersenyum sambil melambaikan tangan ke arahku.

(Sumber: Harsiati, dkk. (2017). *Buku Bahasa Indonesia SMP/MTs Kelas VII*. Jakarta: Kemendikbud)

Pada penelitian ini, penulis menggunakan dua jenis tes yaitu tes pengetahuan dan tes keterampilan. Tes pengetahuan menggunakan kemampuan peserta didik untuk mengidentifikasi unsur-unsur dalam teks narasi (cerita fantasi), dan tes keterampilan menggunakan kemampuan peserta didik untuk menulis dan menceritakan kembali isi teks narasi (cerita fantasi).

## 6. Uji Validitas

Uji validitas merupakan sebuah uji yang digunakan guna meninjau valid atau tidaknya data yang digunakan pada penelitian. Arikunto (2021:211) menjelaskan bahwa validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kesahihan suatu tes. Untuk mengevaluasi validitas tes, penulis menggunakan



statistik SPSS versi 21. Kaidah keputusannya dengan cara melihat *output* yang menunjukkan nilai korelasi antara masing-masing item dengan skor total item yang sudah dikorelasi. Selanjutnya, nilai korelasi tersebut dibandingkan dengan r tabel *product moment*. Jika nilai korelasi item lebih besar dari pada r tabel *product moment*, maka soal tersebut valid.

#### 7. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas merupakan sebuah uji yang digunakan untuk melihat kekonsistenan soal yang akan digunakan. Nurgiyantoro (2013:165) mengungkapkan bahwa, “Reliabilitas merupakan konsistensi pengukuran yaitu seberapa konsisten skor tes atau hasil evaluasi dari satu pengukuran ke pengukuran yang lain.” Untuk melengkapi uji validitas sebuah alat evaluasi, uji reliabilitas sangat diperlukan. Nilai koefisien reliabilitas sebuah tes digunakan untuk menentukan apakah itu reliabel, sedang, atau rendah. Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang menghasilkan data yang identik apabila objek yang sama diukur berulang kali.

Penulis menggunakan rumus *Alpha* dalam program SPSS versi 21 untuk menghitung reliabilitas. Kaidah keputusannya dengan melihat *output* yang dapat diketahui nilai *Cronbach's Alpha* untuk setiap item. Nilai-nilai *Cronbach's Alpha* ini kemudian dibandingkan dengan r tabel *product moment*, dan hasilnya menunjukkan bahwa soal tersebut reliabel jika nilai-nilai *Cronbach's Alpha* lebih besar dari pada r tabel *product moment*.

## 8. Pedoman Penilaian

## a. Pedoman penilaian pengetahuan

**Tabel 3. 13**  
**Pedoman Penilaian Pengetahuan**

No.	Kriteria Penilaian	Skor	Bobot	Skor Akhir
1.	Ketepatan menjelaskan tema teks narasi (cerita fantasi) yang dibaca. a. Tepat (jika mampu menjelaskan tema dalam teks narasi (cerita fantasi) disertai penjelasan yang logis) b. Kurang tepat (jika hanya mampu menyebutkan tanpa menjelaskan tema dalam teks narasi (cerita fantasi) disertai penjelasan yang logis) c. Tidak tepat (jika tidak mampu menjelaskan tema dalam teks narasi (cerita fantasi) yang dibaca)	3   2   1	3	9
2.	Ketepatan menjelaskan latar yakni latar tempat, latar waktu, dan latar tempat dalam teks narasi (cerita fantasi) yang dibaca. a. Tepat (jika mampu menjelaskan menjelaskan latar yakni latar tempat, latar waktu, dan latar tempat dalam teks narasi (cerita fantasi) yang dibaca secara lengkap) b. Kurang tepat (jika mampu menjelaskan menjelaskan latar yakni latar tempat, latar waktu, dan latar tempat dalam teks narasi (cerita fantasi) yang dibaca hanya sebagian komponen) c. Tidak tepat (jika tidak mampu menjelaskan menjelaskan latar yakni latar tempat, latar waktu, dan latar tempat dalam teks narasi (cerita fantasi) yang dibaca)	3   2   1	3	9

3.	<p>Ketepatan menjelaskan alur dalam teks narasi (cerita fantasi) yang dibaca.</p> <p>a. Tepat (jika mampu menjelaskan alur dalam teks narasi (cerita fantasi) yang dibaca secara lengkap)</p> <p>b. Kurang tepat (jika mampu menjelaskan alur dalam teks narasi (cerita fantasi) yang dibaca hanya sebagian komponen)</p> <p>c. Tidak tepat (jika tidak mampu menjelaskan alur dalam teks narasi (cerita fantasi) yang dibaca)</p>	3 2 1	3	9
4.	<p>Ketepatan menjelaskan tokoh dalam teks narasi (cerita fantasi) yang dibaca.</p> <p>a. Tepat (jika mampu menjelaskan tokoh dalam teks narasi (cerita fantasi) yang dibaca)</p> <p>b. Kurang tepat (jika mampu menjelaskan tokoh dalam teks narasi (cerita fantasi) yang dibaca hanya sebagian komponen)</p> <p>c. Tidak tepat (jika tidak mampu menjelaskan tokoh dalam teks narasi (cerita fantasi) yang dibaca)</p>	3 2 1	2	6
5.	<p>Ketepatan menjelaskan penokohan dalam teks narasi (cerita fantasi) yang dibaca.</p> <p>a. Tepat (jika mampu menjelaskan penokohan dalam teks narasi (cerita fantasi) yang dibaca)</p> <p>b. Kurang tepat (jika mampu menjelaskan penokohan dalam teks narasi (cerita fantasi) yang dibaca hanya sebagian komponen)</p> <p>c. Tidak tepat (jika tidak mampu menjelaskan penokohan dalam teks narasi (cerita fantasi) yang dibaca)</p>	3 2 1	2	6
6.	<p>Ketepatan menjelaskan amanat dalam teks narasi (cerita fantasi) yang dibaca.</p> <p>a. Tepat (jika mampu menjelaskan amanat dalam teks narasi (cerita fantasi) yang dibaca disertai alasan yang logis)</p> <p>b. Kurang tepat (jika hanya mampu</p>	3		

	menyebutkan tanpa menjelaskan amanat yang terdapat dalam teks narasi (cerita fantasi) yang dibaca disertai alasan yang logis)	2	3	9
	c. Tidak tepat (jika tidak mampu menjelaskan amanat dalam teks narasi (cerita fantasi) yang dibaca)	1		
<b>Skor Maksimal = 48</b>				

$$\text{Nilai Pengetahuan} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

b. Pedoman penilaian keterampilan

**Tabel 3. 14**  
**Pedoman Penilaian Keterampilan**

No.	Kriteria Penilaian	Skor	Bobot	Skor Akhir
1.	Ketepatan menceritakan kembali isi teks cerita fantasi yang menggambarkan tema yang sesuai dengan tema dalam teks narasi (cerita fantasi) yang dibaca.			
	a. Tepat (jika mampu menceritakan kembali isi teks cerita fantasi yang menggambarkan tema yang sesuai dengan tema dalam teks narasi (cerita fantasi) yang dibaca disertai alasan yang logis)	3		
	b. Kurang tepat (jika mampu menceritakan kembali isi teks cerita fantasi yang menggambarkan tema yang sesuai dengan tema dalam teks narasi (cerita fantasi) yang dibaca hanya sebagian komponen)	2	3	9
	c. Tidak tepat (jika tidak mampu menceritakan kembali isi teks cerita fantasi yang menggambarkan tema yang	1		

	sesuai dengan tema dalam teks narasi (cerita fantasi) yang dibaca)			
2.	<p>Ketepatan menceritakan kembali isi teks cerita fantasi yang menggambarkan latar yakni latar tempat, latar waktu dan latar suasana yang sesuai latar dalam teks narasi (cerita fantasi) yang dibaca.</p> <p>a. Tepat (jika mampu menceritakan kembali isi teks cerita fantasi yang menggambarkan latar yakni latar tempat, latar waktu, dan latar suasana yang sesuai dengan latar dalam teks narasi (cerita fantasi) yang dibaca secara lengkap)</p> <p>b. Kurang tepat (jika mampu menceritakan kembali isi teks cerita fantasi yang menggambarkan latar yakni latar tempat, latar waktu dan latar suasana yang sesuai dengan latar dalam teks narasi cerita fantasi) yang dibaca hanya sebagian komponen)</p> <p>c. Tidak tepat (jika tidak mampu menceritakan kembali isi teks cerita fantasi yang menggambarkan latar yakni latar tempat, latar waktu, dan latar suasana yang sesuai dengan latar dalam teks narasi (cerita fantasi) yang dibaca)</p>	<p>3</p> <p>2</p> <p>1</p>	<p>3</p>	<p>9</p>
3.	<p>Ketepatan menceritakan kembali isi teks cerita fantasi yang menggambarkan alur yang sesuai dengan alur dalam teks narasi (cerita fantasi) yang dibaca.</p> <p>a. Tepat (jika mampu menceritakan kembali isi teks cerita fantasi yang menggambarkan alur yang sesuai dengan alur dalam teks narasi (cerita fantasi) yang dibaca secara lengkap)</p> <p>b. Kurang tepat (jika mampu menceritakan kembali isi teks cerita fantasi yang menggambarkan alur yang sesuai dengan alur dalam teks narasi (cerita fantasi) yang dibaca hanya sebagian komponen)</p>	<p>3</p> <p>2</p>	<p>3</p>	<p>9</p>

	c. Tidak tepat (jika tidak mampu menceritakan kembali isi teks cerita fantasi yang sesuai dengan alur dalam teks narasi (cerita fantasi) yang dibaca)	1		
4.	<p>Ketepatan menceritakan kembali isi teks cerita fantasi yang menggambarkan tokoh dan penokohan yang sesuai dengan tokoh dalam teks narasi (cerita fantasi) yang dibaca.</p> <p>a. Tepat (jika mampu menceritakan kembali isi teks cerita fantasi yang menggambarkan tokoh dan penokohan yang sesuai dengan tokoh dalam teks narasi (cerita fantasi) yang dibaca secara lengkap)</p> <p>b. Kurang tepat (jika mampu menceritakan kembali isi teks cerita fantasi yang menggambarkan tokoh dan penokohan yang sesuai dengan tokoh dalam teks narasi (cerita fantasi) yang dibaca hanya sebagian komponen)</p> <p>c. Tidak tepat (jika tidak mampu menceritakan kembali isi teks cerita fantasi yang sesuai dengan tokoh dan penokohan dalam teks narasi (cerita fantasi) yang dibaca)</p>	<p>3</p> <p>2</p> <p>1</p>	3	9
5.	<p>Ketepatan menceritakan kembali isi teks cerita fantasi yang menggambarkan sudut pandang yang sesuai dengan sudut pandang dalam teks narasi (cerita fantasi) yang dibaca.</p> <p>a. Tepat (jika mampu menceritakan kembali isi teks cerita fantasi yang menggambarkan sudut pandang yang sesuai dengan sudut pandang dalam teks narasi (cerita fantasi) yang dibaca secara lengkap)</p> <p>b. Kurang tepat (jika mampu menceritakan kembali isi teks cerita fantasi yang menggambarkan sudut pandang yang sesuai dengan sudut pandang dalam teks narasi (cerita fantasi) yang dibaca hanya</p>	<p>3</p> <p>2</p>	3	9

	sebagian komponen) c. Tidak tepat (jika tidak mampu menceritakan kembali isi teks cerita fantasi yang sesuai dengan sudut pandang dalam teks narasi (cerita fantasi) yang dibaca)	1		
6.	Ketepatan menceritakan kembali isi teks cerita fantasi yang menggambarkan amanat yang sesuai dengan amanat dalam teks narasi (cerita fantasi) yang dibaca. a. Tepat (jika mampu menceritakan kembali isi teks cerita fantasi yang menggambarkan amanat yang sesuai dengan amanat dalam teks narasi (cerita fantasi) yang dibaca secara lengkap) b. Kurang tepat (jika mampu menceritakan kembali isi teks cerita fantasi yang menggambarkan amanat yang sesuai dengan amanat dalam teks narasi (cerita fantasi) yang dibaca hanya sebagian komponen) c. Tidak tepat (jika tidak mampu menceritakan kembali isi teks cerita fantasi yang sesuai dengan amanat dalam teks narasi (cerita fantasi) yang dibaca)	3  2  1	3	9
<b>Skor Maksimal = 54</b>				

$$\text{Nilai Keterampilan} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

## G. Langkah-Langkah Penelitian

Langkah-langkah yang penulis gunakan untuk penelitian ini yaitu sejalan berdasarkan pendapat menurut Heryadi (2014:50) sebagai berikut.

1. Memiliki permasalahan yang cocok dipecahkan dengan metode eksperimen.
2. Membangun kerangka penelitian
3. Menyusun instrumen penelitian
4. Mengeksperimenkan variabel X pada sampel yang telah dipilih
5. Mengumpulkan data (variabel Y) sebagai dampak dari eksperimen
6. Menganalisis data
7. Merumuskan kesimpulan.

Pada penelitian ini, penulis menjabarkan beberapa langkah-langkah yakni melakukan observasi dan wawancara dengan guru bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Pagerageung, hasilnya menunjukkan bahwa guru belum menggunakan berbagai media pembelajaran yang bervariasi, sehingga menyebabkan minat dan motivasi peserta didik rendah. Dari hasil observasi dan wawancara tersebut, penulis menawarkan untuk mengujicobakan media pembelajaran *Crossword Puzzle*. Selanjutnya, penulis menyusun instrumen penelitian yang terdiri dari pedoman wawancara, pedoman observasi, alur tujuan pembelajaran, dan modul ajar untuk digunakan dalam kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penulis melakukan eksperimen dengan variabel X pada kelompok peserta yang telah dipilih, yaitu siswa kelas VII A dalam pembelajaran mengidentifikasi unsur-unsur dan menceritakan kembali isi teks narasi (cerita fantasi). Selanjutnya, mengumpulkan data variabel Y sebagai hasil dari pembelajaran mengidentifikasi unsur-unsur dan menceritakan kembali isi teks narasi (cerita fantasi) dan



mengolah hasil pengumpulan data sebagai dampak dari eksperimen untuk menghasilkan suatu kesimpulan.

#### **H. Teknik Pengolahan dan Analisis Data**

Setelah melakukan uji coba instrumen, maka selanjutnya melakukan uji teknik analisis data. Data yang dikumpulkan untuk penelitian diproses dan dianalisis, tujuannya agar hasil yang diperoleh dapat digunakan untuk menjawab mengenai pertanyaan penelitian dan hipotesis. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data statistik deskriptif. Menurut Heryadi (2014:116) mengungkapkan bahwa dalam menganalisis data kuantitatif peneliti perlu menggunakan teknik statistik dengan tepat dan benar. Tepat artinya peneliti dapat memilih teknik statistik yang cocok digunakan untuk memecahkan masalah yang dihadapi, dan benar artinya perhitungan yang dilakukan tidak keliru atau tidak salah perhitungan. Berdasarkan pendapat tersebut, penulis menggunakan data statistik deskriptif dengan langkah-langkah sebagai berikut.

##### **a. Statistika Deskriptif**

Statistika deskriptif merupakan teknik pengumpulan, penyusunan, pengolahan, penyajian, dan analisis data angka dengan tujuan untuk memberikan gambaran, ringkasan dari sampel data yang dikumpulkan. Heryadi (2022:3) mengemukakan bahwa statistika deskriptif adalah statistika yang berkenaan dengan penyusunan, penyajian, penyimpulan, serta perhitungan data yang fungsinya tidak lebih dari pada memberikan gambaran-gambaran hasil pengukuran sebagaimana adanya. Sejalan dengan hal tersebut, maka langkah-langkah statistika deskriptif sebagai berikut.

1. Membuat distribusi frekuensi.
2. Menemukan ukuran data statistika, yakni banyak data ( $n$ ), data terbesar ( $db$ ), dan terkecil ( $dk$ ), Rentang ( $R$ ), rata-rata ( $mean$ ), median ( $me$ ), modus ( $mo$ ), dan standar deviasi ( $S$ ).

b. Uji Prasyarat Analisis

1) Uji Normalitas

Menurut Sujarweni (2015:52) mengungkapkan bahwa bahwa uji normalitas data dilakukan sebelum data didistribusikan ke dalam analisis menggunakan model penelitian. Menurut Sujarweni, distribusi data yang baik dan sesuai untuk penelitian adalah yang berdistribusi normal. Untuk mengetahui bahwa data yang dikumpulkan sudah berdistribusi normal, peneliti menggunakan uji Normalitas *Shapiro-Wilk* dalam SPSS. Uji ini digunakan untuk sampel data yang lebih kecil daripada lima puluh data.

Sujarweni (2021:53) memaparkan mengenai langkah-langkah uji normalitas data dengan uji *Shapiro-Wilk*, sebagai berikut.

1. Buka lembar kerja baru klik *File – New – Data*
2. Lanjut pada variabel *view* untuk mempersiapkan pemasukan nama dan *properti* variabel.
3. Mengisi data. Setelah nama variabel didefinisikan, langkah selanjutnya mengisi data yang sudah dipersiapkan di Microsoft Exel.
4. Mengolah data. Ketik *Analyze – Descriptive Statistic – Explore*.
5. Masukkan variabel yang dilakukan pengujian normalitas pada jendela *Explore*.
6. Klik *Plots*, pada jendela *Explore* dan centang *Normality plots with tests*.
7. Klik *Continue* lalu klik OK. Hasil pengujian ditampilkan pada jendela *output*.

Dasar kriteria dalam pengambilan keputusan uji normalitas menurut Sujarweni (2015:55) dengan taraf signifikansi 0,05 (5%) sebagai berikut.

- a. Jika  $Sig > 0,05$  maka data berdistribusi normal.

- b. Jika  $\text{Sig} < 0,05$  maka data tidak berdistribusi normal.

Uji normalitas data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan aplikasi IBM SPSS Statistic 21.

## 2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk menunjukkan bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi dengan varian yang sama atau tidak. Ini dilakukan untuk menunjukkan bahwa variasi pada uji statistik parametrik benar-benar disebabkan oleh perbedaan antar kelompok dari pada variasi dalam kelompok itu sendiri. Menurut Raharjo (2018) “Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui data yang diperoleh dari *varians* (keberagaman) data dari dua atau lebih kelompok bersifat homogen (sama) atau heterogen (tidak sama)”.

## 3) Uji Hipotesis

Uji perbedaan adalah langkah selanjutnya setelah mengetahui apakah data normal atau tidak. Ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh perlakuan yang dilakukan dan bagaimana perbedaan terjadi di antara dua kelompok sampel. Hipotesis penelitian ini menggunakan uji *wilcoxon* sebagai pengganti uji t, karena sebaran data tidak memenuhi syarat uji t. Jika hasil data menunjukkan distribusi yang tidak normal, maka uji t digunakan. Adapun pengambilan keputusan untuk uji *wilcoxon* menurut Sujarweni (2015:80) bahwa.

- a. Jika  $\text{Sig} > 0,05$  maka  $H_0$  diterima;
- b. Jika  $\text{Sig} < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak.

Uji *wilcoxon* dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan aplikasi IBM SPSS Statistic 21.

#### 4) Uji Peningkatan (*N-Gain*)

Pada penelitian ini, penulis akan melakukan uji peningkatan (*N-Gain*) untuk mengetahui seberapa efektif penggunaan model pembelajaran atau perlakuan (*treatment*) tertentu dalam desain satu kelompok *pretest-posttest*. Dalam penelitian ini, uji peningkatan (*N-Gain*) dilakukan untuk mengetahui seberapa banyak hasil belajar siswa dalam masing-masing kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan menghitung perbedaan antara nilai *pretest* (tes sebelum penerapan media pembelajaran) dan nilai *posttest* (tes sesudah diterapkan model pembelajaran).

Hasil perhitungan menunjukkan bahwa setiap kelas mengalami peningkatan nilai *gain* rata-rata. Penulis akan menentukan apakah penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media komunikasi efektif *Crossword Puzzle* ini efektif atau tidak dengan menghitung selisih antara nilai *pretest* dan *posttest*, atau skor *gain*. Nilai *N-Gain* memiliki tingkat perolehan rendah, sedang, dan tinggi. Berikut ini merupakan kriteria perolehan nilai *N-gain score*.

**Tabel 3. 15**  
**Kriteria Nilai *N-Gain Score***

<b>Nilai <i>N-Gain</i></b>	<b>Kriteria</b>
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

## **I. Waktu dan Tempat Penelitian**

Penulis melaksanakan penelitian di SMP Negeri 1 Pagerageung Kabupaten Tasikmalaya pada peserta didik kelas VII tahun ajaran 2023/2024 khususnya pada kelas VII A sebagai kelas eksperimen dan kelas VII D sebagai kelas kontrol. Pertemuan di kelas eksperimen dilaksanakan tanggal 3 Juni 2024 pukul 10.00 sampai dengan 11.30 WIB. Pertemuan di kelas kontrol dilaksanakan tanggal 4 Juni 2024 pukul 10.40 sampai dengan 11.30 WIB.