

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu aspek terpenting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM). Perwujudan peningkatan SDM dalam aspek pendidikan dapat terlihat melalui kegiatan pengajaran dan pembelajaran. Proses pendidikan mewujudkan berbagai kegiatan memobilisasi segenap komponen pendidikan yang dilakukan oleh pendidik yang terarah kepada pencapaian tujuan pendidikan. Proses pendidikan mencakup *input*, proses, dan *output*. *Input* adalah peserta didik yang melakukan kegiatan belajar, proses merupakan suatu aktivitas kegiatan belajar dan mengajar, sedangkan *output* adalah hasil dari kegiatan proses pembelajaran yang telah dilaksanakan. Sehingga dari pelaksanaan proses pendidikan tersebut dapat meningkatkan mutu dan kualitas sumber daya manusia (SDM) dan berdaya saing tinggi untuk menghadapi persaingan di era globalisasi.

Kegiatan proses belajar mengajar di dalam kelas memiliki tujuan untuk mencapai berbagai perubahan-perubahan tingkah laku intelektual, sosial, maupun moral pada siswa. Interaksi yang dilakukan siswa di lingkungan belajar diatur oleh guru melalui kegiatan proses belajar mengajar. Proses belajar siswa dipengaruhi oleh lingkungan sosial keluarga, lingkungan sosial sekolah, sosial masyarakat, lingkungan alamiah, serta faktor instrumental, (gedung sekolah, alat-alat belajar, fasilitas belajar, kurikulum, peraturan sekolah, buku panduan, serta silabus, (Baharuddin & Esa, 2010, pp.26-28). Selain itu, kegiatan proses pembelajaran yang terjadi di dalam kelas ditentukan oleh beberapa komponen

pembelajaran, antara lain: tujuan pembelajaran, materi/bahan ajar, metode dan media, evaluasi, peserta didik/siswa, pendidik/guru (Toto Ruhimat, dkk., 2011, p. 147). Dengan demikian proses pembelajaran harus diupayakan supaya dapat menjembatani berbagai faktor-faktor terutama pada kelemahan-kelemahan yang ada, agar terwujud tujuan pendidikan.

Dalam mencapai tujuan belajar perlu adanya berbagai faktor pendukung, ditinjau dari sudut pandang pendidik guru harus dapat mengintegrasikan kemampuannya dalam mengelola pembelajaran di kelas, salah satunya dengan penggunaan media belajar untuk mempermudah penyampaian materi, serta mempermudah penerimaan materi pelajaran oleh siswa. Dengan demikian perlu adanya upaya-upaya untuk menjembatani permasalahan tersebut demi tercapainya keberhasilan pembelajaran dengan penggunaan media belajar.

Guru sebagai fasilitator layaknya mampu membuat proses belajar mengajar lebih menyenangkan dan menarik sehingga tidak menyebabkan siswa merasa cepat bosan dalam proses pembelajaran yang berlangsung. Selain itu, guru seharusnya menciptakan sistem pembelajaran yang kreatif yang dapat menjadi pemicu keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Akan tetapi pada kenyataannya, guru sering terkendala dalam memilih media pembelajaran yang efektif, guru lebih cenderung mengandalkan metode ceramah selama proses pembelajaran berlangsung. Hal inilah yang menyebabkan siswa lebih cepat bosan sehingga tidak memahami dan menguasai materi pembelajaran bahasayang disampaikan, serta sulit mengaplikasikannya dalam kehidupan siswa.

Media yang diharapkan adalah media yang yang dapat memberikan penjelasan dari pembelajaran yang abstrak menjadi bersifat konkrit. Pembelajaran yang dibuat dalam bentuk cerita akan lebih menarik dan bermakna, lebih mudah untuk diterima dan dipahami, dan lebih dapat memotivasi. Dengan kemajuan teknologi komputer akan memudahkan bagi guru untuk menyiapkan media pembelajaran, khususnya pada media cerita, namun nyatanya penggunaan media cerita dalam proses pembelajaran masih terbatas yang disebabkan oleh kurang kreatifnya guru dalam membuat media.

Hasil pembelajaran tidak akan maksimal dicapai, apabila tidak sesuai rambu-rambunya dalam proses pelaksanaan pembelajaran, terutama pada saat ini sedang diterapkan kurikulum 2013 yang memiliki berbagai petunjuk dan aturan yang harus diperhatikan. Proses pembelajaran kurikulum 2013 lebih mengemas secara tematik, utuh, serta bermakna, sehingga mampu memfasilitasi kemampuan juga keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran. Marco (2018:1) mengungkapkan bahwa “Pembelajaran tematik mampu meningkatkan komunikasi efektif antara guru dan siswa, pembelajaran dan pengajaran yang fleksibel, dan perpaduan teknologi yang tepat dan proses pembelajaran”.

Pemerintah mengharapkan konsep yang ideal melalui adanya penerapan kurikulum 2013 sangat berbanding terbalik dengan kenyataan yang terjadi di lapangan. Danius (2016:4) menegaskan bahwa 50,6% guru mengalami kesulitan dalam menerapkan pembelajaran berdasarkan kurikulum 2013. Untuk mengoptimalkan proses pendidikan dengan memberlakukan kurikulum 2013 sesuai dengan kebutuhan proses pembelajaran dilakukan upaya, salah satu dengan menggunakan model pembelajaran, model pembelajaran yang digunakan adalah

model pembelajaran *Discovery learning*. Model pembelajaran *Discovery learning* merupakan proses pembelajaran yang dirancang dengan memahami konsep, arti, serta hubungan melalui proses intuitif hingga akhirnya sampai pada kesimpulan.

Menurut Arends (2015:402) "*Discovery learning* adalah model pembelajaran yang menekankan proses pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan pengalaman belajar secara aktif yang akan membimbing peserta didik untuk menemukan dan mengemukakan gagasannya terkait topik yang dipelajari. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa *discovery learning* berpusat pada peserta didik dengan menggunakan prinsip-prinsip pendekatan ilmiah sehingga para peserta didik memiliki konsep pengetahuan yang sebelumnya tidak diketahuinya, tidak melalui pemberitahuan melainkan pengetahuan tersebut ditemukan sendiri. Proses pembelajaran yang diharapkan memenuhi keberhasilan melalui kurikulum 2013 diiringi dengan pembiasaan membaca yang sering disebut dengan literasi membaca.

Pembelajaran abad 21 mengacu pada pembelajaran yang mengintegrasikan kemampuan literasi, kecakapan pengetahuan, keterampilan dan sikap, serta penguasaan terhadap teknologi. Pembelajaran abad 21 berfokus pada *student center learning* (SCL) yang artinya dalam pendekatan ini para peserta didik menjadi pelaku aktif dalam kegiatan belajar dengan tujuan agar peserta didik mampu dalam keterampilan berpikir seperti mampu memecahkan masalah, berpikir kritis, mampu berkolaborasi dengan sesamanya, metakognisi, pandai dalam berkomunikasi, memiliki jiwa kreatif dan inovatif, serta literasi informasi.

Proses pembelajaran pada abad 21 peserta didik dituntut untuk lebih aktif serta menjadi pusat dalam pembelajaran berdasarkan prinsip pokok pendidikan

abad 21, yaitu: pembelajaran dipusatkan pada peserta didik, siswa mampu berkolaborasi dengan siswa lainnya serta memiliki konteks, pembelajaran diaplikasikan pada kehidupan sehari-hari, dan sekolah terintegrasi dengan masyarakat.

Pemerintah Indonesia melakukan gerakan literasi sekolah dalam menghadapi tantangan abad ke 21. Salah satu literasi yaitu literasi membaca yang dapat diterapkan di sekolah. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengoptimalkan proses pendidikan yaitu dengan diberlakukannya kurikulum 2013 yang disesuaikan dengan kebutuhan proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan peneliti, siswa-siswi SMP N.1 Lahewa Timur masih kurangnya perhatian peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran serta sistem pengajaran yang dilakukan oleh guru masih monoton sehingga mengakibatkan peserta didik memiliki tingkat literasi membaca yang rendah. Permasalahan tersebut dapat terpecahkan dengan memberi solusi, untuk mengatasi kesulitan yang dialami oleh peserta didik dalam menghadapi literasi membaca. Adapun solusinya yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yaitu media *manō-manō*. Media *manō-manō* merupakan suatu cerita Ono Niha yang berada di Tanō Niha (Pulau Nias). Dari hasil pengamatan dan wawancara yang dilakukan peneliti kepada guru bahasa Indonesia di SMP N. 1 Lahewa Timur di pulau Nias, nyatanya kemampuan membaca masih rendah. Peserta didik mengalami kesulitan dalam membaca yang rendah, kurangnya konsentrasi, serta kurangnya perhatian baik guru maupun orang tua.

Oleh karena itu, berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka peneliti ingin melakukan penelitian dengan merumuskan judul “Implikasi Penggunaan

Media *Manö-Manö* dalam Model *Discovery Learning* terhadap Literasi Membaca Siswa Kelas VIII SMP N. 1 Lahewa Timur ”.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari uraian yang telah dipaparkan ada beberapa masalah yang telah diidentifikasi, yaitu:

1. Siswa-siswi masih memiliki tingkat literasi membaca yang rendah.
2. Dalam pembelajaran, guru masih menggunakan pembelajaran tanpa model dan media.
3. Guru masih menggunakan pembelajaran konvensional.
4. Guru melaksanakan pembelajaran secara monoton atau tidak bervariasi.
5. Pembelajaran yang digunakan tidak memuaskan kegairahan siswa-siswi dalam belajar.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka penelitian ini dibatasi atau difokuskan pada implikasi penggunaan media *manö-manö* dalam model pembelajaran *discovery learning* terhadap literasi membaca siswa kelas VIII SMP N. 1 Lahewa Timur.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang sudah ditulis dilatar belakang dapat disimpulkan bahwasanya permasalahan yang diangkat oleh peneliti dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat literasi membaca pada siswa-siswi dalam model pembelajaran *discovery learning* tanpa menggunakan media *manö-manö*?

2. Bagaimana tingkat literasi membaca pada siswa-siswi dalam model pembelajaran *discovery learning* dengan penggunaan media *manö-manö*?
3. Bagaimana implikasi media *manö-manö* dalam model pembelajaran *discovery learning* terhadap literasi membaca?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Tingkat literasi membaca pada siswa-siswi dalam model pembelajaran *discovery learning* tanpa menggunakan media *manö-manö*.
2. tingkat literasi membaca pada siswa-siswi dalam model pembelajaran *discovery learning* dengan penggunaan media *manö-manö*.
3. Implikasi media *manö-manö* dalam model pembelajaran *discovery learning* terhadap literasi membaca.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian tersebut maka diperoleh beberapa manfaat dalam penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi penelitian dalam bidang kebahasaan yaitu mengenai “ Implikasi Penggunaan Media *Manö-Manö* dalam Model Pembelajaran *Discovery Learning* terhadap Literasi Membaca Oleh Siswa-Siswi Kelas VIII SMP N. 1 Lahewa Timur. Hasil penelitian ini diharapkan menambah wawasan pengetahuan dalam bidang pendidikan.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa-siswi bermanfaat sebagai pengalaman belajar dalam membantu siswa-siswi menghadapi dan mengatasi kesulitan pembelajaran, khususnya dalam bidang kemampuan membaca siswa.
- b. Bagi Guru bermanfaat sebagai bahan masukan kepada guru bidang studi bahasa dan sastra Indonesia dalam meningkatkan pembelajaran yang efektif dan efisien untuk meningkatkan mutu pembelajaran.
- c. Bagi Sekolah bermanfaat sebagai bahan pertimbangan untuk melengkapi sarana dan prasarana belajar dalam meningkatkan mutu proses pembelajaran bahasa Indonesia.

BAB II

LANDASAN TEORI, KERANGKA KONSEPTUAL DAN HIPOTESIS

PENELITIAN

2.1 Landasan Teori

Landasan teori adalah sebuah uraian defenisi, dan konsep, yang digunakan oleh peneliti untuk menjelaskan variabel-variabel penelitiannya. Menurut Sugiono (2018:53), “ Teori adalah suatu konseptualisasi yang umum. Konseptualisasi atau sistem pengertian ini diperoleh melalui jalan yang sistematis. Suatu teori harus dapat diuji kebenarannya, bila tidak, dia bukan suatu teori”. Menurut Silalahi (2005:43) “Implikasi merupakan akibat yang ditimbulkan dari adanya penerapan suatu program atau kebijakan, yang dapat bersifat baik atau tidak terhadap pihak-pihak yang menjadi sasaran pelaksanaan program atau kebijaksanaan tertentu. Jadi, dapat disimpulkan bahwa implikasi adalah akibat langsung atau dampak setelah atau ketika melakukan sesuatu termasuk efek yang didapatkan ketika objek diberikan suatu perlakuan dengan sengaja maupun tidak sengaja.

2.1.1 Pengertian Implikasi

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) implikasi adalah sebagai keterlibatan atau keadaan terlibat: manusia sebagai objek percobaan atau penelitian semakin terasa bermanfaat dan kepentingannya. Sedangkan Menurut Islamy (2003:114-115) “Implikasi merupakan segala sesuatu yang telah dihasilkan dengan adanya proses perumusan kebijakan. Dengan kata lain implikasi adalah sebagai akibat dan konsekuensi yang ditimbulkan dengan dilaksanakannya kebijakan atau kegiatan tertentu.

2.1.2 Pengertian Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, media pembelajaran sangat dibutuhkan, karena media pembelajaran dapat mempengaruhi proses belajar peserta didik dalam pembelajaran yang sangat diharapkan dapat meningkatkan hasil yang dicapainya. Menurut Arsyad (2002:4) “Media adalah semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan, atau pendapat, sehingga ide, gagasan, atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju”.

Media merupakan suatu bentuk dan perantara yang digunakan untuk menyampaikan suatu informasi maupun pesan pada saat proses belajar dan pembelajaran berlangsung. Menurut menurut Arsyad (2013:3) “Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari medium, secara harafiah media dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar”. Media pembelajaran terdiri atas dua unsur , yaitu unsur perangkat keras (*hardwere*) dan unsur pesan yang dibawanya (*message/sofwere*). Dengan demikian, untuk menyajikan pesan memerlukan media pembelajaran, namun yang terpenting bukanlah peralatan itu, tetapi pesan atau informasi belajar yang dibawakan oleh media tersebut. Menurut Aqib (2013:100) “Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran, sehingga efektivitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan proses pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa media adalah suatu jenis komponen yang berada dalam lingkungan siswa-siswi, baik manusia, materi atau kejadian yang dapat menyalurkan pesan atau materi

pembelajaran sehingga berguna untuk memudahkan siswa-siswa dalam menerima suatu konsep.

2.1.2.1 Pengertian Media *Manö-Manö*

Manö-manö adalah suatu cerita rakyat Ono Niha yang kisah fiktifnya diturunkan secara turun temurun dan tidak memiliki pengarang yang jelas. *Manö-manö* berkembang di masyarakat sejak zaman dahulu dan terus menyebar dari satu orang ke orang lain. *Manö-manö* dalam dalam sastra Nias mempunyai kesamaan kata yang digugah dengan bebas atau tidak terikat pada bait, baris, sajak tetapi dihiasi dengan bahasa berirama yang mempesona.

Media *manö-manö* merupakan suatu bentuk dan perantara yang digunakan seseorang untuk menyampaikan suatu informasi maupun pesan yang terdapat didalam cerita dengan penyampaian menggunakan bahasa daerah, yaitu bahasa suku Nias.

Masyarakat Nias memiliki potensi budaya yang sangat kaya, satu di antaranya adalah carita rakyat (*manö-manö*). Cerita rakyat mengandung nilai budaya luhur dan kearifan lokal yang dapat menjadikan pemiliknya menjadi masyarakat modern yang berkarakter Indonesia.

Adapun beberapa contoh judul *manö-manö*, yaitu sebagai berikut:

- a. *Laowömaru*
- b. *Susua ba Oyo*
- c. *Dödö Hia*
- d. *Laosi ba Gaga*
- e. *Tekhemböwö*
- f. *Öri moro`ö*

g. *Rigi ba Ana'a*

2.1.2.2 Unsur-Unsur Pembangun Cerita Rakyat (*Manö-Manö*)

Dalam karya sastra memiliki aspek yang sangat penting, yaitu unsur intrinsik dan ekstrinsik. Aspek intrinsik terdiri dari sebagai berikut:

1. Tema (*Tuho*)

Tema merupakan sebuah ide yang mendasari suatu cerita yang terbentuk dalam sejumlah ide, motif, yang tidak bertentangan satu dengan yang lainnya.

2. Tokoh dan penokohan

Tokoh merupakan pelaku dalam cerita tersebut yang memerankan orang-orang yang ada dalam cerita. Penokohan merupakan karakter dari pemeran dalam cerita tersebut

3. Alur atau plot

Alur adalah rangkaian peristiwa ataupun kejadian yang sambung menyambung dalam sebuah cerita.

4. Sudut pandang

Sudut pandang merupakan posisi pencerita biasanya digunakan penulis atau pengarang untuk menyampaikan pesan dalam cerita.

5. Latar/*setting*

Latar adalah sebuah petunjuk atau arahan, maupun keterangan yang berkaitan erat dengan penggambaran waktu, tempat, dan peristiwa maupun suasana yang berlangsung.

6. Amanat (*Mene-mene*)

Amanat adalah pesan moral yang terdapat dalam di dalam cerita yang disampaikan oleh penulis.

2.1.3 Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan suatu pola dasar dalam pembelajaran yang dapat diisi oleh berbagai macam ragam muatan pembelajaran tergantung dari karakteristik pola dasarnya. Keberagaman bentuk model pembelajaran muncul dari berbagai variasi sesuai dengan landasan filosofis dan pedagogis yang melatarbelaknginya.

Menurut Arend (dalam Mulyono, 2018:89) “Model belajar merupakan kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis dalam pengorganisasian pengalaman belajar guna mencapai kompetensi belajar”.

2.1.3.1 Pengertian Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Dalam mendukung peserta didik untuk lebih mudah memahami pembelajaran yang sedang berlangsung, maka pendidik memakai model pembelajaran. Penemuan (*discovery*) merupakan model pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan pandangan konstruktivisme dan berbasis inkuiri. Pada model ini melibatkan siswa-siswi secara aktif dalam proses pembelajaran untuk lebih memahami struktur atau ide-ide penting terhadap suatu disiplin ilmu.

Pengertian *discovery learning* menurut Jerome (2011) adalah metode belajar yang mendorong siswa untuk mengajukan pertanyaan dan menarik kesimpulan dari prinsip-prinsip umum praktis contoh pengalaman. *Discovery learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang terdapat dalam kurikulum 2013 yang membangun konsep di bawah pengawasan pendidik.

Menurut Durajad (2008:22) “Model *discovery learning* adalah teori belajar yang didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang terjadi bila pelajar tidak disajikan dengan pelajaran dalam bentuk finansial, tetapi diharapkan

mengorganisasi sendiri”. Sedangkan menurut Effendi *Discovery learning* merupakan suatu pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam pemecahan masalah untuk pengembangan pengetahuan dan keterampilan (Nabila Yuliana,2018:22)

Rohani (2004:32), “Menyatakan *Discovery* (penemuan) yaitu para peserta didik diharuskan menemukan prinsip atau hubungan yang sebelumnya tidak diketahuinya yang merupakan akibat dari pengalaman belajarnya yang telah diatur secara cermat dan seksama oleh guru”.

Ciri utama model *discover learning* adalah berpusat pada siswa, mampu mengeksplorasi dan memecahkan masalah, menciptakan ide, menghubungkan, serta menggeneralisasi pengetahuan, serta mengkolaborasikan dalam menggabungkan pengetahuan baru dengan pengetahuan yang sudah ada.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa *discovery learning* adalah teori pembelajaran yang diartikan sebagai bentuk proses belajar yang diterapkan oleh pendidik dalam proses pembelajaran dengan tujuan untuk meningkatkan semangat belajar peserta didik, siswa-siswi dituntut lebih aktif dalam mengembangkan pengetahuan.

2.1.3.2 Tujuan Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Tujuan pembelajaran *discovery learning* menurut Payosi (dalam Hosnan 2004:284), mengemukakan beberapa tujuan spesifik dari pembelajaran dengan penemuan, yakni sebagai berikut:

1. Dalam teknik penemuan siswa memiliki kesempatan untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Kenyataan menunjukkan bahwa partisipasi banyak siswa dalam pembelajaran meningkat ketika penemuan digunakan.
2. Melalui pembelajaran dengan penemuan, siswa belajar menemukan pola dalam situasi konkret maupun abstrak, juga banyak siswa yang meramalkan informasi tambahan yang diberikan.

3. Siswa juga belajar merumuskan strategi tanya jawab untuk memperoleh informasi yang bermanfaat dan menemukan.
4. Pembelajaran dengan penemuan membantu siswa membentuk cara kerja bersama yang efektif, saling membagi informasi, serta mendengar dan menggunakan ide-ide orang lain.
5. Terdapat beberapa fakta yang menunjukkan bahwa keterampilan-keterampilan, konsep-konsep dan prinsip-prinsip yang dipelajari melalui penemuan lebih bermakna.
6. Keetrampilan yang dipelajari dalam situasi belajar penemuan dalam beberapa kasus, lebih mudah ditransfer untuk aktifitas baru dan diaplikasikan dalam situasi belajar yang baru.

2.1.3.3 Prosedur Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Menurut Zulastri (2016/2017:21) dalam mengaplikasikan model *discovery learning* di kelas ada beberapa prosedur pelaksanaan yang dilaksanakan dalam kegiatan mengajar sebagai berikut:

1. *Stimulasi*/pemberian rangsangan

Pada tahap ini guru memberikan instrumen, dapat berupa gambar, teks bacaan, maupun cerita-cerita sesuai dengan materi pembelajaran yang akan dibahas, sehingga dengan kegiatan tersebut peserta didik mampu mengamati situasi, melihat gambar, dan mendapat pengalaman belajar yang baru.

2. *Problem statement* (identifikasi masalah)

Pada tahap ini peserta didik diarahkan untuk menemukan permasalahan apa saja yang dihadapi dalam pembelajaran tersebut, sehingga pada kegiatan ini peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya, mengamati, mencari informasi, dan merumuskan masalah.

3. *Data collection* (pengumpulan data)

Pada tahap ini peserta didik diberi kesempatan untuk mencari dan mengumpulkan informasi yang dapat digunakan sebagai bahan atau alat alternatif pemecahan masalah.

4. *Data processing* (pengolahan data)

Pengelolaan data ini akan melatih para peserta didik untuk mengeksploitasi kemampuan konseptualnya untuk diaplikasikan pada kehidupan nyata, sehingga pada kegiatan ini dapat melatih keterampilan berfikir logis dan aplikatif.

5. *Verification* (pembuktian)

Pada tahapan ini peserta didik diarahkan untuk mengecek kembali hasil kebenaran pengelolaan data melalui berbagai kegiatan, seperti bertanya kepada teman, berdiskusi, dan mencari berbagai sumber yang relevan, serta mengasosiasikannya, sehingga menjadi suatu kesimpulan.

6. *Generalization* (menarik kesimpulan)

Pada kegiatan ini peserta didik digiring untuk menggeneralisasikan hasil kesimpulannya pada suatu kejadian atau permasalahan yang serupa, sehingga kegiatan ini juga dapat melatih pengetahuan metakognisi peserta didik.

2.1.3.4 Kelebihan Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Dalam setiap metode pembelajaran akan adanya kelebihan yang dimiliki. Menurut Roestiyah (2008:20) mengemukakan bahwa “Pembelajaran *discovery learning* memiliki kelebihan diantaranya adalah :

1. Mampu membantu siswa untuk mengembangkan, memperbanyak kesiapan, serta penguasaan keterampilan dalam kognitif pengenalan siswa.
2. Siswa memperoleh pengetahuan secara individual sehingga dapat endalam tertinggal dalam jiwa tersebut.

3. Dapat membangkitkan motivasi belajar siswa.
4. Mampu memberikan kesempatan kepada siswa untuk berkembang dan maju sesuai dengan kemampuannya masing-masing.
5. Mampu mengarahkan cara belajar siswa, sehingga lebih memiliki motivasi yang kuat untuk belajar lebih giat.
6. Membantu siswa untuk memperkuat dan menambah kepercayaan kepada diri sendiri dengan proses penemuan diri sendiri.
7. Strategi itu berpusat pada siswa tidak pada guru. Guru hanya sebagai teman belajar saja, membantu bila diperlukan”.

2.1.3.5 Kelemahan Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Meskipun demikian *discovery learning* memiliki kelemahan, yaitu:

1. Siswa harus memiliki kesiapan dan kematangan mental untuk cara belajar ini.
2. Siswa harus berani dan berkeinginan untuk mengetahui keadaan sekitarnya dengan baik.
3. Apabila kondisi kelas yang terlalu besar penggunaan model ini akan kurang berhasil.
4. Kurang memperhatikan perkembangan sikap dan keterampilan bagi siswa.
5. Model ini mungkin tidak memberikan kesempatan untuk berfikir secara kreatif.
6. Model pembelajaran ini tidak efisien untuk mengajar jumlah siswa yang banyak.

2.1.4 Literasi

Dalam bahasa latin, literasi dikenal dengan istilah *Literatus* yang memiliki makna yaitu orang yang belajar. Menurut Nuzulia (dalam Widyaningrum

2016:128) “Literasi adalah penggunaan praktik-praktik situasional dan historis serta kultural dalam menciptakan dan menginterpretasikan makna melalui teks. Sedangkan menurut Neuman, Hoo & Neuman (2009) “Literasi merupakan salah satu keterampilan keaksaraan (baca, tulis) yang dapat menggunakan fasilitas *scaffolding* dalam penggunaan rancangan bahan pendidikan”. UNESCO menjelaskan dalam Global Monitoring Report (2006) bahwa “literasi merupakan keterampilan kognitif dalam membaca dan menulis yang bersifat nyata, yang terlepas dari konteks di mana, dari siapa, dan bagaimana keterampilan tersebut diperoleh”.

2.1.4.1 Pengertian Literasi Membaca

Pengertian literasi membaca dalam masyarakat umum maupun nonahli adalah membaca. Seiring perkembangan zaman definisi dari literasi membaca mengalami perubahan dan perkembangan dengan makna yang lebih luas. Literasi membaca tidak hanya sebatas membaca buku teks dengan memperoleh pemahaman/makna dari kata atau kalimat dalam suatu teks atau yang terucap saja.

Menurut Nuzulia (dalam Taylor & Mackenney 2008:230) “Literasi membaca adalah kegiatan mendapatkan pesan dan secara fleksibel yang digunakan untuk memecahkan masalah”. Yang artinya bahwa kegiatan ini sangat bergantung pada situasi dan konteks yang dibicarakan. Definisi literasi membaca merupakan kemampuan untuk memahami dan menggunakan bentuk-bentuk bahasa tertulis yang dibutuhkan oleh masyarakat dan / atau dihargai oleh individu. Pembaca muda dapat membangun makna dari berbagai teks (Mullis, Martin & Sainsbury, 2006:3). Kegiatan membaca dapat digunakan oleh masyarakat umum dan luas

dalam berbagai kegiatan termasuk untuk kesenangan. Membaca untuk kesenangan juga disebut literasi membaca.

Dalam kategori situasi berdasarkan *Common European Framework of Reference* (CEFR) literasi membaca adalah membaca yang digunakan untuk keperluan pribadi, untuk keperluan yang bersifat umum, untuk mendukung pekerjaan dan kepentingan di bidang pendidikan. Kategori dari CEFR telah diadaptasikan, sebagai berikut:

- a. Kategori pribadi merupakan kategori yang berhubungan dengan teks untuk kepentingan sendiri, yang digunakan untuk keperluan sehari-hari, dan berhubungan dengan ilmu pengetahuan.
- b. Kategori publik merupakan sebuah teks bacaan yang berhubungan dengan kegiatan dan keprihatinan masyarakat yang lebih luas.
- c. Isi naskah pendidikan yaitu naskah yang dirancang khusus tujuan pengajaran, misalnya perangkat lunak pembelajaran interaktif dan teks bacaan.
- d. Membaca dalam konteks pekerjaan adalah sebuah kegiatan yang berhubungan dengan proses pelaksanaan tugas dalam menyelesaikan pekerjaan.

Kegiatan membaca membutuhkan media sebagai bahan bacaan oleh para pembaca. Teks sebagai bahan bacaan diklarifikasikan sebagai berikut:

- a. Sedang: menggunakan media cetak dan elektronik.
- b. Lingkungan yaitu sebuah media cetak yang ditulis dan berbasis pesan.
- c. Format teks : kontinyu, tidak kontinyu, campuran dan banyak.
- d. Teks campuran adalah teks yang didalamnya terdapat satu keatuan baik berbentuk format kontinyu maupun tidak kontinyu.

e. Jenis teks : deskripsi, narasi, eksposisi, argumentasi, instruksi, dan transaksi.

2.1.4.2 Tujuan Literasi

Menurut Nuzalia (dalam Widyaningrum 2016:130) “Literasi memiliki tujuan, yaitu membantu siswa dalam memahami dan menemukan strategi yang efektif untuk kemampuan membaca dan menulis, termasuk didalamnya kemampuan memahami makna dari teks yang kompleks dalam struktur bahasa dan sintaksis”. Dalam Kemendikbud (2016:2) menjelaskan bahwa “Tujuan daripada literasi adalah untuk menumbuhkembangkan budi pekerti siswa, untuk menumbuhkembangkan budaya literasi di sekolah, menjadikan sekolah sebagai taman belajar yang menyenangkan, serta menghadirkan beragam buku bacaan dan berbagai strategi dalam membaca”. Dapat disimpulkan bahwa tujuan literasi adalah untuk meningkatkan serta menumbuhkembangkan kemampuan siswa dalam membaca dan menulis serta membiasakan membaca sejak dini.

2.1.4.3 Tahapan Literasi

Menurut Nuzulia Kimiassa`adah dalam skripsi Implementasi gerakan literasi membaca dalam menumbuhkembangkan minat baca anak usia dini di TK IT Mutiara Hati Semarang (2019:22, yaitu :

(1)“Tahap ke-1 : pembiasaan kegiatan membaca yang menyenangkan di ekosistem sekolah. Pembiasaan ini memiliki tujuan untuk menumbuhkan semangat minat siswa pada bacaan dan kegiatan membaca dalam diri peserta didik di lingkungan sekolah. Penumbuhan minat baca merupakan hal fundamental bagi pengembangan kemampuan literasi peserta didik. (Aderson & Krahwol,2001). (2)Tahap ke-2 : pengembangan minat baca untuk meningkatkan literasi. Pada tahapan ini kegiatan literasi bertujuan untuk mengembangkan kemampuan memahami bacaan dan mengaitkannya dengan pengalaman pribadi, berfikir kritis, dan mengelola kemampuan komunikasi secara kreatif melalui kegiatan menanggapi bacaan pengeayaan (Aderson & Krahwol,2001). (3)Tahap ke-3 : Pelaksanaan pembelajaran berbasis literasi. Pada tahapan ini kegiatan

literasi memiliki tujuan untuk mengembangkan kemampuan memahami teks dan mengaitkannya dengan pengalaman pribadi, berpikir kritis, dan mengelola kemampuan komunikasi secara kreatif melalui kegiatan menanggapi teks buku bacaan pengayaan dan buku pelajaran” (Aderson & Krahwol,2001).

2.2 Kerangka Konseptual

Media *manō-manō* adalah suatu cerita rakyat ono niha yang kisah fiktifnya diturunkan secara turun temurun dan tidak memiliki pengarang yang jelas. *Manō-manō* berkembang di masyarakat sejak zaman dahulu dan terus menyebar dari satu orang ke orang lain.

Discovery learning adalah model pembelajaran yang menuntut peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran. Pada model pembelajaran ini lebih mengutamakan kemandirian para peserta didik menghadapi kesulitan serta permasalahan yang ada sedangkan pendidik bertugas untuk membimbing peserta didik. Dengan demikian peserta didik akan menyelesaikan tugas dalam memecahkan masalah yang ada berdasarkan pengalamannya dalam melakukan dan memahaminya.

Dengan adanya penggunaan media *manō-manō* dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa-siswi atau literasi membaca, tentunya akan membantu siswa-siswi dalam meningkatkan kemampuan membaca. Dengan menerapkan model *discovery learning* akan mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Dengan diterapkannya model *discovery learning* akan membantu guru dalam proses pembelajaran terutama dalam meningkatkan kemampuan siswa-siswi dalam membaca. Sehingga dengan adanya media *manō-manō* dan diaplikasikan dengan model pembelajaran *discovery learning* akan

membuat siswa-siswi lebih aktif dan kreatif serta meningkatkan daya ingat siswa-siswi dan juga melatih kemampuan siswa-siswi dalam membaca.

2.3 Hipotesis Penelitian

Menurut Sudjana (1992:219) “Hipotesis adalah asumsi atau dugaan mengenai sesuatu hal yang dibuat untuk menjelaskan hal yang sering dituntut untuk melakukan pengecekan.”

Hipotesis penelitian harus dibuktikan lagi kebenarannya melalui berbagai teori dan hasil penelitian. Hipotesis ini akan menjadi dasar serta landasan maupun pegangan sementara peneliti sampai pada sebuah teori dan hasil penelitian yang dilaksanakan. Adapun hipotesis penelitian yang dirumuskan peneliti adalah sebagai berikut:

1. **Hipotesis (Ha)** : Media *Manö-Manö* Berimplikasi Terhadap Literasi

Membaca Siswa-Siswi SMP N. 1 Lahewa Timur.

2. **Hipotesis (Ho)** : Media *Manö-Manö* Berimplikasi Terhadap Literasi

Membaca Siswa-Siswi SMP N. 1 Lahewa Timur.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Pendekatan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Pendekatan ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari sesuatu yang dikenakan pada subjek. Menurut Sugiono (2018:72) “Metode eksperimen adalah sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan”. Oleh karena itu metode penelitian ini digunakan peneliti untuk mengetahui implikasi penggunaan media *manö-manö* dalam model *discovery learning* terhadap literasi membaca.

3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

Dalam melaksanakan penelitian perlu adanya berbagai persiapan agar dalam pelaksanaannya berjalan dengan baik dan lancar. Menentukan waktu serta lokasi akan mempermudah peneliti dalam mencapai tujuan penelitiannya. Berikut lokasi dan waktu penelitian yang dilakukan oleh peneliti, yaitu:

3.2.1 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian dilakukan di SMP N. 1 Lahewa Timur, Kecamatan Lahewa Timur, Kabupaten Nias Utara, Provinsi Sumatera Utara. Sekolah ini dijadikan tempat penelitian karena:

1. Sekolah ini belum pernah dijadikan sebagai tempat penelitian sesuai dengan materi pengaruh media terhadap literasi membaca.

Perbaikan Bab I,II,III								
Perbaikan dan ACC Bab I,II,III								
Seminar proposal								
Pelaksanaan penelitian								
Pengolahan data								
Bimbingan Bab IV dan V								
Bimbingan Bab IV dan V								
ACC skripsi								
Sidang meja hijau								
Wisuda								

3.3 Populasi dan Sampel Penelitian

Melakukan penelitian perlu adanya objek sebagai bahan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Untuk mencapai hasil eksplorasi yang memuaskan, maka perlu adanya penetapan objek penelitian secara keseluruhan maupun sebagian dari objek penelitian.

3.3.1 Populasi Penelitian

Penelitian yang dilakukan selalu dibarengi dengan data yang tergolong ke dalam populasi dan sampel penelitian. Menurut Arikunto (1993:102) “Populasi adalah keseluruhan objek penelitian dikatakan populasi apabila seseorang ingin meneliti seluruh elemen yang ada pada wilayah peneliti”. Adapun populasi dalam peneliti ini adalah pada keseluruhan siswa/siswi kelas VIII SMP N. 1 Lahewa Timur dengan penelitian sebagai berikut.

Tabel 3.2

Data Populasi Siswa-Siswi Kelas VIII SMP N. 1 Lahewa Timur

NO.	KELAS	JUMLAH SISWA
1.	VIII-A	28 Siswa
2.	VIII-B	28 Siswa
3.	VIII-C	21 Siswa
Jumlah		77 Siswa

3.3.2 Sampel Penelitian

Sampel dapat juga disebut sebagai wakil atau bagian dari populasi. Sampel merupakan bagian dari karakteristik dan jumlah yang dimiliki oleh populasi. Bila populasi besar, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka penelitian dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi tersebut.

Dalam penelitian ini jenis pengambilan sampel yaitu dengan *Cluster random sampling*, teknik sampel ini merupakan teknik yang dilakukan dengan cara membentuk beberapa cluster dari hasil penyeleksian sebgaiian individu yang menjadi bagian dari sebuah populasi. Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam pengambilan sampel ini, yaitu sebagai berikut:

1. Peneliti menentukan sampel dengan detail target *audience*, juga ukuran sampel yang digunakan.
2. Melakukan evaluasi pada sumber sampel berdasarkan kebutuhan.
3. Menentukan kelompok dengan cara memasukkan anggota yang berbeda satu sama lain.
4. Memilih cluster secara acak untuk penentuan sampel.
5. Melakukan segmentasi geografis.
6. Membentuk subtype untuk mengurutkan populasi.

Setelah langkah-langkah tersebut, maka didapat siswa kelas VIII-A dan kelas VIII-B berjumlah 48 orang sebagai sampel dalam penelitian.

3.4 Desain Eksperimen

Sesuai dengan judul penelitian implikasi media *manö-manö* dalam model *discovery learning* terhadap literasi membaca, maka dalam penelitian ini menggunakan desain *True-eksperimental design* dengan bentuk *Two Group Posttest only Design* (Sugiyono, 2017:75).

Dalam penelitian ini melibatkan dua kelas yaitu kelas eksperimen atau kelas yang diberi perlakuan dan kelas kontrol atau kelas yang tidak diberi perlakuan. Kelas eksperimen atau kelas yang diberi perlakuan akan menggunakan media *manö-manö* sedangkan di kelas kontrol tidak menggunakan media *manö-manö*.

Tabel 3.3

Skema Desain Eksperimen

R (KE)	-	X	OE
R (KK)	-		OK

Keterangan :

- R : Prosedur Randomisasi
 KE : Kelompok Eksperimen
 KK : Kelompok Kontrol
 X : Pemberian Perlakuan
 O : Pengukuran terhadap variabel dependen

Tabel 3.3

Two Group Posstest Only

Kelas	Perlakuan	<i>Post-test</i>
Kelas VIII-A	X	O ₁
Kelas VIII-B		O ₂

3.5 Instrumen Penelitian

Dalam penelitian kuantitatif, kualitas instrument penelitian berkenaan dengan validitas dan realibilitas instrument dan kualitas pengumpulan data. Instrument merupakan alat yang digunakan oleh peneliti guna mengukur tingkat literasi membaca siswa-siswi.

Menurut Jihad dalam Sugiono (2012:145), “Dalam persiapan strategi proses belajar mengajar perlu disusun instrumen penilaian dalam standar penguasaan”. Penyusunan penilaian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat literasi membaca. Selain itu dalam buku Sugiono (2012:147) menyatakan bahwa “Istilah instrument penilaian disebut dengan istilah teknik tes dan non tes”.

Instrument pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes penugasan.

1. Aspek-Aspek Penilaian Tingkat literasi Membaca

Pengukuran tingkat literasi membaca dalam penelitian ini menggunakan rumus menurut Tampubolon (2008:32) sebagai berikut:

- a. Untuk mengukur tingkat kecepatan membaca dilakukan dengan rumus:

$$KM = \frac{\text{Jumlah Kata}}{\text{Waktu Baca (menit)}}$$

- b. Untuk mengukur tingkat pemahaman membaca dilakukan dengan melakukan tes pemahaman terhadap isi bacaan, dengan rumus:

$$KM = \frac{\text{Jawaban Benar}}{\text{Jumlah Soal}} \times 100\%$$

- c. Untuk menghitung kecepatan dan pemahaman isi bacaan di rumuskan sebagai berikut :

$$KM = \frac{KB}{SM : 60} \times \frac{PI}{100}$$

Keterangan :

KM : Kemampuan Membaca

KPM : Jumlah kata per menit

KB : Jumlah kata dalam bacaan

SM : Jumlah sekon membaca

PI : Persentase pemahaman isi

Tingkat kecepatan membaca berdasarkan tingkat pendidikan sebagai berikut:

Tingkat SD : 200 kpm

Tingkat SMP : 200 – 250kpm

Tingkat SMA : 250 – 350 kpm

Tingkat PT : 350 – 400 kpm

Jika harus disertai pemahaman isi bacaan minimal 70%, maka KEM-nya

sbb:

Tingkat SD : $200 \times 70\% = 140$ kpm

Tingkat SMP : $200 - 250 \times 70\% = 140 - 175$ kpm

Tingkat SMA : $250 - 350 \times 70\% = 175 - 245$ kpm

Tingkat PT : $350 - 400 \times 70\% = 245 - 280$ kpm

3.6 Jalannya Eksperimen

Langkah-langkah yang dilakukan peneliti dalam melaksanakan penelitian ini untuk memperoleh data yang dibutuhkan adalah sebagai berikut:

Tabel 3.4

Langkah-Pangkah Pembelajaran di Kelas

Dengan *Two Group Posttest Design*

Pertemuan Pertama di Kelas Eksperimen				
Tahap Kegiatan	Tahap Model	Kegiatan Guru dalam hal ini Peneliti/Penulis	Kegiatan Siswa	Alokasi Waktu
Pendahluan		a. Menyampaikan salam. b. Mempersilahkan berdoa. c. Mendata siswa yang hadir. d. Melakukan apersepsi dengan menanyakan pelajaran yang lalu. e. Menginformasikan materi pelajaran yang akan dipelajari dan menyampaikan tujuan pembelajaran.	a. Merespon salam. b. Berdoa. c. Merespon guru ketika mendata siswa yang hadir. d. Siswa menjawab pertanyaan dari peneliti. e. Menyimak materi pelajaran, tujuan pelajaran yang akan dicapai.	10 menit

Kegiatan Inti	Stimulation	<p>a. Siswa dibagi menjadi 4-5 kelompok.</p> <p>b. Siswa diminta menjelaskan tentang membaca cepat.</p> <p>c. Guru dan siswa saling bertanya jawab tentang materi mengenai teknik, fungsi, dan syarat membaca cepat.</p> <p>d. Siswa menyimak pemahaman pengertian dari membaca cepat, fungsi, dan syarat membaca cepat.</p> <p>e. Kegiatan ini melatih siswa untuk menumbuhkan rasa ingin tau siswa.</p>	<p>a. Siswa membentuk kelompok sesuai instruksi peneliti.</p> <p>b. Siswa menjelaskan sejauh mana pengetahuan mereka tentang membaca.</p> <p>c. Siswa saling tanya jawab dengan peneliti tentang materi pembelajaran sebelumnya</p> <p>d. Siswa mendengarkan dan menyimak materi tentang membaca cepat.</p> <p>e. Siswa mulai termotivasi untuk belajar lebih dalam.</p>	70 menit
	Problem statement	<p>a. Peneliti membagikan bahan bacaan berupa <i>manō-manō</i></p> <p>b. Peneliti menyuruh siswa untuk mulai membaca sesuai ketentuan membaca cepat.</p>	<p>a. Siswa menerima media yang dibagikan oleh peneliti.</p> <p>b. Siswa mulai melakukan kegiatan membaca cepat sesuai dengan aturan</p>	

			membaca cepat.	
	Data collecting	a. Siswa diminta mengemukakan ide-ide pokok yang terdapat dalam bacaan tersebut.	a. Siswa mulai mencari tau ide-ide pokok yang terdapat dalam bacaan tersebut.	
	Data processing	a. Peneliti meminta siswa menyebutkan ide-ide pokok yang terdapat dalam bacaan tersebut dengan percaya diri.	a. Siswa mengemukakan ide-ide pokok apa saja yang terdapat dalam bacaan tersebut.	
	Verification	a. Melalui diskusi kelompok siswa mengerjakan lembaran kerja siswa.	a. Siswa melakukan kerja sama dengan teman kelompok mencari tau kebenaran jawaban lembaran kerja siswa.	
	Generalization	a. Peneliti meminta setiap siswa untuk mempresentasikan hasil kerjanya.	a. Siswa mempresentasikan hasil kerjanya.	
Penutup		a. Peneliti memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti. b. Peneliti memberi tindak lanjut berupa PR. c. Guru mengakhiri	a. Siswa memberikan tanggapannya mengenai materi pembelajaran yang telah diikuti. b. Siswa	10 menit

		pembelajaran dengan doa dan salam.	menuliskan PR. c. Siswa berdoa dan mengucapkan salam.	
--	--	------------------------------------	--	--

Setelah dilakukan tahap pertama penerapan media, maka langkah selanjutnya yang dilakukan adalah menilai kemampuan siswa berdasarkan materi yang telah disampaikan.

Tabel 3.5

Pertemuan Kedua di Kelas Eksperimen				
No.	Kegiatan	Kegiatan Guru dalam hal ini Penulis/Penelitian	Kegiatan Siswa	Alokasi Waktu
1.	Kegiatan awal	a. Peneliti memberi salam kepada siswa dan mengabsensi siswa. b. Peneliti menjelaskan mengenai maksud dan tujuan masuk kelas.	a. Siswa merespon salam dari peneliti. b. Siswa mendengarkan penjelasan dari peneliti.	10 menit
2.	Kegiatan inti	a. Peneliti menugaskan kepada siswa untuk menceritakan kembali <i>manō-manō</i> berdasarkan tema yang ditentukan dan mengerjakan soal-soal yang diberikan	a. Siswa mengerjakan tugas yang diberikan oleh peneliti.	70 menit

		(<i>posttest</i>). Dalam penugasan ini terlebih dahulu akan diterapkan kembali model pembelajaran <i>discovery learning</i> .		
3.	Kegiatan akhir	<ul style="list-style-type: none"> a. Peneliti mengumpulkan tugas siswa yang telah dikerjakan oleh siswa. b. Peneliti memberikan motivasi dan nasehat. c. Peneliti menutup dengan doa dan mengucapkan salam . 	<ul style="list-style-type: none"> a. Siswa mengumpulkan tugasnya masing-masing kepada peneliti. b. Siswa mendengarkan arahan peneliti. c. Siswa berdoa dan menjawab salam dari peneliti. 	10 menit

Tabel 3.6

Pertemuan Pertama di Kelas Kontrol				
No.	Kegiatan	Kegiatan Guru dalam hal ini Penulis/ Penelitian	Kegiatan Siswa	Alokasi Waktu

1.	Kegiatan awal	<ul style="list-style-type: none"> a. Menyampaikan salam. b. Mempersilahkan berdoa. c. Mendata siswa yang hadir. d. Melakukan apersepsi dengan menanyakan pelajaran yang lalu. e. Menginformasikan materi pelajaran yang akan dipelajari dan menyampaikan tujuan pembelajaran. 	<ul style="list-style-type: none"> a. Merespon salam. b. Berdoa. c. Merespon guru ketika mendata siswa yang hadir. d. Siswa menjawab pertanyaan dari peneliti. Menyimak materi pelajaran, tujuan pelajaran yang akan dicapai. 	10 menit
2.	Kegiatan inti	<ul style="list-style-type: none"> a. Peneliti menetapkan kelompok dan membagi siswa ke dalam 4-5 kelompok. b. Peneliti menjelaskan topik pembelajaran yang disampaikan. c. Peneliti menjelaskan materi yang disampaikan. d. Peneliti mendemonstrasikan materi yang disampaikan kepada siswa sejalan dengan materi yang disampaikan. e. Setelah 	<ul style="list-style-type: none"> a. Siswa membentuk kelompok sesuai instruksi dari peneliti. b. Siswa mendengarkan topic pembelajaran yang disampaikan. c. Siswa menyimak materi yang disampaikan oleh peneliti. d. Siswa mulai mengamati dan menyimak tentang materi pembahasan. e. Siswa menjawab 	70 menit

		mendemonstrasikan materi pembelajaran, peneliti melakukan tanya jawab.	pertanyaan yang diajukan oleh peneliti.	
3.	Kegiatan akhir	<p>a. Peneliti membimbing siswa untuk membuat kesimpulan mengenai materi yang telah didemonstrasikan.</p> <p>b. Peneliti memberi tindak lanjut berupa tugas mandiri.</p> <p>c. Peneliti menutup pembelajaran dengan doa.</p>	<p>a. Siswa membuat kesimpulan mengenai materi pembelajaran.</p> <p>b. Siswa menulis PR.</p> <p>c. Siswa berdoa sesuai panduan peneliti.</p>	10 menit

Setelah dilakukan tahap pertama penerapan media, maka langkah selanjutnya yang dilakukan adalah menilai kemampuan siswa berdasarkan materi yang telah disampaikan.

Tabel 3.7

Pertemuan Kedua di Kelas Kontrol				
No.	Kegiatan	Kegiatan Guru dalam hal ini Penulis/Penelitian	Kegiatan Siswa	Alokasi Waktu
1.	Kegiatan awal	<p>c. Peneliti memberi salam kepada siswa dan mengabsensi siswa.</p> <p>d. Peneliti</p>	<p>c. Siswa merespon salam dari peneliti.</p> <p>d. Siswa</p>	10 menit

		menjelaskan mengenai maksud dan tujuan masuk kelas.	mendengarkan penjelasan dari peneliti.	
2.	Kegiatan inti	b. Peneliti menugaskan kepada siswa untuk menceritakan kembali <i>manō-manō</i> berdasarkan tema yang ditentukan dan menjawab soal-soal yang diberikan (<i>posttest</i>).	b. Siswa mengerjakan tugas yang diberikan oleh peneliti.	70 menit
3.	Kegiatan akhir	d. Peneliti mengumpulkan tugas siswa yang telah dikerjakan oleh siswa. e. Peneliti memberikan motivasi dan nasehat. f. Peneliti menutup dengan doa dan mengucapkan salam .	d. Siswa mengumpulkan tugasnya masing-masing kepada peneliti. e. Siswa mendengarkan arahan peneliti. f. Siswa berdoa dan menjawab salam dari peneliti.	10 menit

3.7 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan bagian terpenting dalam melakukan penelitian ilmiah, sebab hasil data yang telah dianalisis dan diolah dapat memberi arti yang berguna bagi pemecahan penelitian. Sugiono (2011:147) mengemukakan bahwa “Dalam penelitian kuantitatif analisis data adalah aktivitas setelah data dari responden atau sumber data lain terkumpul”. Kegiatan dalam analisis data yaitu mengelompokkan data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diujikan.

a. Pemeriksaan Hasil Tes

Pemeriksaan yang dilakukan pada setiap siswa dilakukan dengan memberikan skor pada lembar soal dan latihan. Setelah diberi skor pada setiap butir jawaban, langkah selanjutnya adalah menjumlahkan skor yang didapat oleh masing-masing siswa dan mengkonversinya dalam bentuk nilai dengan rumus sebagai berikut:

b. Pemeriksaan Hasil Tes

Pemeriksaan yang dilakukan pada setiap siswa dilakukan dengan memberikan skor pada lembar soal dan latihan. Setelah diberi skor pada setiap butir jawaban, langkah selanjutnya adalah menjumlahkan skor yang didapat oleh masing-masing siswa dan mengkonversinya dalam bentuk nilai dengan rumus sebagai berikut:

$$\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Setelah mengetahui nilai yang diperoleh oleh masing-masing siswa-siwi, maka langkah selanjutnya adalah mengitung nilai rata-rata dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$Mean = \frac{\sum Fx}{N}$$

Keterangan :

Mean : Nilai rata-rata

F : Frekuensi

X : Nilai

N : Jumlah sampel

3.8 Uji Persyaratan Analisis

Untuk melihat data yang dimiliki varian yang homogen, berdistribusi normal antara variabel X dan Y. Untuk itu, sebelum dilakukan pengujian hipotesis, perlu dilakukan uji normalitas.

3.8.1 Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui kondisi data, apakah berdistribusi normal atau tidak. Untuk mendapatkan data yang berdistribusi normal atau tidak maka digunakan uji distribusi Chi Kuadrat X^2 .

Menurut Sugiono (2011:172) langkah-langkah pengujian normalitas data dengan Chi Kuadrat adalah sebagai berikut:

- a. Merangkum data seluruh variabel yang akan diuji normalitasnya.
- b. Menentukan kelas interval.
- c. Menentukan panjang kelas interval.

$$Panjang\ kelas = \frac{Data\ terbesar - Data\ terkecil}{2\ Jumlah\ kelas\ interval}$$

3.8.1 Uji Homogenitas Data

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui varian-varian dalam populasi tersebut homogenitas atau tidak. Menurut Sugiono (2011:199) adapun langkah-langkah dalam pengolahan homogenitas data sebagai berikut:

- a. Mencari F dengan

$$F = \frac{\text{Varian terbesar}}{\text{Varian terkecil}}$$

- b. Menentukan derajat kebebasan

$$dk_1 = n_1 - 1 \text{ dan } dk_2 = n_2 - 1$$

- c. Menentukan nilai F pada signifikan 0,05% dari responden
- d. Kriteria pengujian
- e. Varian dianggap homogen apabila $F_{hitung} < F_{tabel}$. Pada taraf kepercayaan 0,95 dengan derajat kebebasan $dk_1 = n_1 - 1$ dan $dk_2 = n_2 - 1$. Maka varian dianggap sama (homogen).

1.8.2 Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis menggunakan uji dua pihak. Uji digunakan bila hipotesis 0 (H_0) berbunyi “sama dengan” dan hipotesis alternatifnya (H_a) berbunyi “tidak sama” ($H_0 \neq H_a$).

Pada penelitian ini, jumlah sampel antara dua kelompok eksperimen sama jumlahnya. Maka jika varian antara dua kelompok tersebut homogen, maka dapat digunakan rumus t-test dengan *pooled varian* sebagai berikut:

$$T = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}}$$

$$N(N-1)$$

(Sugiono, 2011:197)

Keterangan :

- Md : Mean dan deviasi antara posttest dan pretest
xd : Perbedaan deviasi dengan mean deviasi
N : Banyaknya subjek
df : atau db adalah N-1

Setelah melakukan perhitungan uji-t selanjutnya dibandingkan dengan t-tabel. Jika dilihat dari statistik hitung (t_{hitung}) dengan statistik tabel (t_{tabel}) maka, penarikan kesimpulan ditentukan dengan aturan sebagai berikut:

Jika : $t_{hitung} > t_{tabel}$ Ho ditolak

$t_{hitung} < t_{tabel}$ Ha diterima

t_{tabel} didapat pada taraf nyata 0,05 dengan derajat kebebasan (dk) pada jumlah sampel yang berbeda dengan varian yang homogen yaitu $dk = n_1 + n_2 - 2$.

