

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah menjadi bagian yang sangat penting untuk dipelajari oleh peserta didik. Hal tersebut dikarenakan bahasa Indonesia merupakan bahasa nasional yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu tujuan pembelajaran bahasa Indonesia yaitu agar peserta didik dapat menggunakan bahasa Indonesia dengan baik dan benar dalam berkomunikasi. Selain itu, bahasa Indonesia juga merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari ilmu pada bidang yang lainnya. (Bahri & Mulyadi, 2022) menegaskan “ bahwa ada empat keterampilan berbahasa yang perlu dikembangkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia, yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis”. Menyimak merupakan keterampilan awal yang perlu dikuasai oleh setiap orang. Jika keterampilan menyimak seseorang itu baik, maka keterampilan berbicara pun biasanya akan baik juga. Keterampilan selanjutnya yang perlu dikuasai, yaitu membaca dan menulis. Kedua keterampilan tersebut sangat berkaitan dengan literasi. Literasi perlu dikuasai dengan baik oleh setiap orang agar dapat terus mengembangkan ilmu dan pengetahuan yang dimilikinya. Menurut Muliansyah, (2020) ”Berbagai macam literatur pendidikan menunjukkan bahwa penggunaan visual dalam proses pembelajaran menghasilkan tingkat belajar yang lebih optimal “. Visual memiliki peran penting dalam membangun proses kognitif seseorang. Visual membuat pembelajaran lebih mudah memahami konsep dan meningkatkan ingatan serta pemanggilan informasi. Visual sebagai modalitas yang mendominasi

sumber belajar perlu diperdalam lebih lanjut tentang bagaimana penggunaannya dalam proses pembelajaran.

Literasi Visual diperlukan untuk memberikan pengaruh terhadap kemampuan seseorang untuk menciptakan sebuah karya visual. Menurut (Inggriyani & Astri Wulan Samosir, 2022) “ Literasi visual merupakan pemahaman tingkat lanjut antara literasi media dan literasi teknologi yang mengembangkan kemampuan dan kebutuhan belajar dengan memanfaatkan materi visual secara kritis “. Dalam menjalankan literasi perlu menekankan beberapa gerakan misalnya dengan membiasakan membaca dan menulis dimanapun dan kapanpun itu, dan juga menggunakan lingkungan sosial sebagai metode komunikasi dan interaksi yang mendukung literasi. Namun pada kenyataannya permasalahan dalam pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya dalam kegiatan Literasi di sekolah masih banyak siswa yang tidak memiliki minat dalam menulis ,membaca dan kurangnya kemampuan untuk menafsirkan, menciptakan dan menegosiasikan makna dari informasi yang berbentuk gambar visual yang dikuasai siswa yang akan dikembangkan dalam meningkatkan Literasi visual. Berdasarkan observasi di Smp Hkbp Sidorame Medan ditemukan masih banyak siswa yang mengalami kendala dalam hal eksplorasi ide dan gagasan pada saat membuat karya ilustrasi gambar . Hal ini disebabkan karena kondisi pembelajaran yang berubah serta lemahnya kemampuan literasi visual siswa di sekolah tersebut. Bertolak dari masalah tersebut, maka diperlukan suatu metode untuk mengoptimalkan kemampuan literasi visual yang dimiliki oleh siswa, salah satunya adalah dengan menggunakan metode *storytelling*.

Berdasarkan faktor penyebab rendahnya Literasi Visual Siswa di SMP HKBP SIDORAME MEDAN peneliti mencoba untuk memecahkan masalah dengan menggunakan Pengaruh Penggunaan Metode *storytelling*. Metode ini digunakan untuk meningkatkan keterampilan literasi visual siswa sehingga pada akhirnya siswa akan tertarik untuk menulis, membaca dan menafsirkan makna dari informasi yang berbentuk gambar visual oleh karena itu perlu diadakannya penelitian menggunakan metode *storytelling* ini agar pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan serta dapat membuat siswa menjadi berpikir lebih kritis sehingga siswa dapat menuangkan ide-idenya.

(Sd 2023:12) mengemukakan bahwa “ Metode *Storytelling* merupakan proses kreatif siswa, yang dalam perkembangannya senantiasa mengaktifkan tidak hanya aspek intelektual saja, namun pula kepekaan, emosi, seni, khayalan serta imajinasi yang dimiliki anak, mengutamakan tidak hanya pada keterampilan otak kiri, namun juga keterampilan otak kanan”. Adapun menurut Atin (2018:14) bahwa *storytelling* merupakan sebuah teknik atau kemampuan untuk menceritakan sebuah kisah, pengaturan adegan, *event*, dan juga dialog. Dari beberapa pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa metode *Storytelling* dapat dijadikan sebagai metode pembelajaran untuk meningkatkan Literasi visual siswa karena metode *storytelling* ini dapat melatih daya pikir siswa.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan tersebut penelitian ini diberi judul “Pengaruh Penggunaan Metode *Storytelling* Terhadap Peningkatan Literasi Visual Siswa Kelas VII SMP HKBP SIDORAME MEDAN Tahun Pelajaran 2022/2023”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang sudah ditulis diatas, maka yang menjadi permasalahan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Masih banyak siswa kurang memiliki minat dalam menulis, membaca.
2. Siswa masih kurang menafsirkan, menciptakan dan menegosiasikan makna dari informasi yang berbentuk gambar visual
3. Siswa mengalami kendala dalam hal eksplorasi ide dan gagasan pada saat membuat karya ilustrasi gambar
4. Kondisi pembelajaran yang berubah serta lemahnya kemampuan literasi visual siswa di sekolah tersebut

## 1.3 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini, peneliti menyadari bahwa banyak kelemahan dan keterbatasan karena penelitian ini masih dengan referensi yang sedikit sehingga kedalam penelitian ini masih terbatas. Demi menghindari terjadinya perluasan masalah yang diteliti batasan penelitian ini yaitu penelitian hanya dilakukan di SMP HKBP SIDORAME MEDAN Tahun Pembelajaran 2023/2024. Informasi yang saya sajikan yaitu : Pengaruh penggunaan Metode *Storytelling* Terhadap Peningkatan Literasi Visual Siswa Kelas VII SMP HKBP SIDORAME MEDAN Tahun Pembelajaran 2023/2024.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Selanjutnya dari latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang akan diteliti yaitu:

- a. Bagaimana Kemampuan Literasi Visual Sebelum Menggunakan Metode *Storytelling* Pada Siswa Kelas VII SMP HKBP SIDORAME MEDAN Tahun Pembelajaran 2023/2024 ?
- b. Bagaimana Kemampuan Literasi Visual Sesudah Menggunakan Metode *Storytelling* Pada Siswa Kelas VII SMP HKBP SIDORAME MEDAN Tahun Pembelajaran 2023/2024
- c. Bagaimana Pengaruh Penggunaan Metode *Storytelling* Terhadap Peningkatan Literasi Visual Siswa Kelas VII SMP HKBP SIDORAME MEDAN Tahun Pembelajaran 2023/2024

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini sebagai berikut :

- a. Mengetahui Kemampuan Literasi Visual Sebelum Menggunakan Metode *Storytelling* Pada Siswa Kelas VII SMP HKBP SIDORAME Tahun Pembelajaran 2023/2024
- b. Mengetahui Kemampuan Literasi Visual Sesudah Menggunakan Metode *Storytelling* Pada Siswa Kelas VII SMP HKBP SIDORAME Tahun Pembelajaran 2023/2024
- c. Mengetahui Pengaruh penggunaan Metode *Storytelling* Terhadap Peningkatan Literasi Visual Siswa Kelas VII SMP HKBP SIDORAME Tahun Pembelajaran 2023/2024.

## 1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian yang dilaksanakan nantinya diharapkan dapat memberikan manfaat kepada berbagai pihak, baik secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaat yang dimaksud yaitu sebagai berikut:

### 1. Manfaat Teoritis

- a. Hasil Penelitian Diharapkan Bisa Memberikan Pengembangan Ilmu Kepada Peserta Didik Dengan Memakai Metode *storytelling*
- b. Hasil Penelitian Diharapkan Bisa Memberikan Pengembangan Ilmu Kepada Peserta Didik Terhadap Peningkatan Literasi Visual
- c. Hasil Penelitian Ini Diharapkan Dapat Menjadi Informasi Yang Relevan Di Kemudian Hari
- d. Hasil Penelitian Ini Diharapkan Dapat Meningkatkan Pengaruh Penggunaan Metode *Storytelling* Terhadap Peningkatan Literasi Visual Siswa.

### 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi penulis  
Dapat menambah wawasan dan pengalaman langsung tentang penerapan metode *storytelling* terhadap peningkatan literasi visual siswa.
- b. Bagi guru  
Dapat menambah pengetahuan dan sumbangan pemikiran cara meningkatkan kemampuan siswa dalam meningkatkan literasi visual

c. Bagi siswa

Siswa sebagai subjek penelitian, diharapkan dapat memperoleh pengalaman langsung mengenai peningkatan literasi visual melalui penerapan metode *storytelling*, dan siswa dapat tertarik mempelajari literasi visual . Sehingga kemampuan literasi visual siswa meningkat.

d. Bagi sekolah

Sebagai bahan pertimbangan dalam menyusun program pembelajaran serta menentukan metode pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan Literasi visual.

**BAB II**  
**LANDASAN TEORI, KERANGKA BERPIKIR DAN HIPOTESIS**  
**PENELITIAN**

**2.1 Landasan Teori**

Landasan teori memiliki arti alur atau penalaran yang merupakan seperangkat konsep serta definisi yang disusun secara sistematis. Landasan teori yang terdapat dalam penelitian ini merupakan sebuah konsep atau uraian untuk menjelaskan variabel dalam penelitian. Suatu teori yang saling berhubungan dalam suatu penelitian yang didalamnya terdapat sejumlah teori yang mempengaruhi hasil dalam sebuah pembahasan. Teori tersebut sangatlah berguna untuk melengkapi sekaligus untuk menguatkan sebuah penelitian yang akan diteliti.

**2.1.1 Pengertian Literasi**

Literasi berasal dari kata *literacy* yang berarti melek huruf (Khawarizmi, 2019:13). (Lestari et al., 2021), mengemukakan bahwa literasi merupakan dasar keberhasilan dalam pembelajaran. Hubungan antara keberhasilan pembelajaran dengan tingkat melek huruf terjadi melalui kurikulum dan proses pembelajaran yang terjadi di sekolah. Sedangkan, menurut (Triana, 2020) literasi adalah kegiatan memahami dan mengakses melalui berbagai aktivitas yang dilakukan seperti membaca, menulis, dan melakukan kegiatan praktik yang disesuaikan dengan pengetahuan dan hubungan sosial. Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa literasi merupakan sebuah konsep dalam memahami dan

menyampaikan sebuah informasi melalui aktivitas yang mencakup pengetahuan dan keterampilan.

### **2.1.2 Tujuan Literasi**

Menurut (Ii & Teori, 2018), Tujuan literasi adalah (a) membudayakan literasi di sekolah, (b) meningkatkan kapasitas warga dan lingkungan sekolah agar literat, (c) menjadikan sekolah sebagai taman belajar yang ramah dan menyenangkan, (d) menjaga keberlanjutan pembelajaran dengan cara menghadirkan beragam buku bacaan serta mewadahi berbagai strategi membaca. Sedangkan menurut Malawi, & Kartikasari, (2017:92) tujuan literasi selain menumbuhkan budi pekerti melalui budaya literasi baca dan tulis adalah terciptanya budaya literasi di lingkungan sekolah sebagai upaya terwujudnya *Long Life Education*. Dari kedua pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan literasi adalah untuk meningkatkan serta menumbuhkembangkan kemampuan siswa dalam membaca dan menulis serta meningkatkan pengetahuan dengan membaca berbagai macam informasi yang bermanfaat.

### **2.1.3 Jenis- jenis Literasi**

Menurut (Studi et al., 2021), memaparkan beberapa jenis-jenis literasi antara lain sebagai berikut :

#### **a. Literasi baca tulis**

Kemampuan untuk menulis, membaca, menelusuri, mencari, mengolah, memahami informasi, menanggapi, dan menggunakan teks tertulis untuk suatu tujuan. Kemampuan ini berperan penting untuk menunjang kecakapan penganalisaan suatu hal, pengembangan potensi, serta berpartisipasi di lingkungan sosial menjadi lebih baik.

b. Literasi numerasi

Kemampuan untuk dapat memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari yang terkait dengan angka dan simbol matematika dan mengambil keputusan dari hasil analisis ( tabel, grafik, bagan, dll).

c. Literasi sains

Kemampuan untuk dapat mau terlibat serta peduli terhadap isu-isu mengenai sains. Hal tersebut dapat terlaksana dengan kemampuan identifikasi pertanyaan, menjelaskan sebuah fenomena ilmiah, mengambil kesimpulan berdasarkan fakta, memahami karakteristik sains, dan membangun kesadaran mengenai teknologi, lingkungan, budaya, dan intelektual.

d. Literasi digital

Kemampuan untuk menggunakan dan mengevaluasi media digital. Selain itu, membuat dan memanfaatkan informasi sesuai hukum, tepat, cermat, cerdas, bijak, dan sehat juga termasuk dalam bagian kemampuan ini.

e. Literasi finansial

Kemampuan untuk mengaplikasikan pemahaman dan motivasi sehingga terbentuknya keputusan yang efektif dalam konteks finansial sehingga kesejahteraan finansial dapat meningkat, tentunya pemahaman tentang risiko dan konsep serta keterampilan termasuk dalam kemampuan ini.

f. Literasi budaya dan kewarganegaraan

Kemampuan untuk menyikapi dan memahami kebudayaan yang ada di indonesia.

g. Literasi Visual

Kemampuan memanfaatkan media visual secara kritis dan bermanfaat, dengan kata lain jenis literasi ini merupakan tingkat lanjut antara literasi teknologi dan media.

#### **2.1.4 Literasi Visual**

Dengan perkembangan teknologi saat ini, literasi dapat dikaitkan dengan berbagai aspek. (Sidhartani, 2016) menjelaskan bahwa manusia tidak lagi mengandalkan kemampuan baca tulis sebagai acuan atau tolak ukur untuk menilai kemampuan dan kompetensi seseorang, sehingga akhirnya muncul berbagai istilah mengenai berbagai macam literasi. Salah satu literasi yang saat ini memiliki pengaruh besar dalam interaksi manusia dengan lingkungannya adalah literasi visual. (V.A.R.Barao et al., 2022) menjelaskan bahwa Literasi visual merupakan kemampuan untuk menafsirkan, menciptakan dan menegosiasikan makna dari informasi yang berbentuk gambar visual. Literasi juga diartikan sebagai kemampuan dasar di dalam menginterpretasikan teks yang tertulis menjadi interpretasi dengan produk desain seperti video atau gambar. Sedangkan menurut Braden (dalam Rahmawati et al., 2021) “ Literasi visual berkaitan dengan gambar yang dilihat oleh seseorang, kemudian gambar tersebut diinterpretasi dan dipelajari ”. Kedua hal tersebut melibatkan kemampuan berpikir, belajar, dan mengekspresikan diri dalam hal gambar. Literasi visual ini bukan sekedar untuk memahami suatu gambar akan tetapi bisa juga kemampuan untuk menggambarkan diri dalam menggunakan gambar dengan tepat dalam mengekspresikan diri.

Bamford (dalam Sidhartani, 2018) juga mengatakan bahwa “ literasi visual mencakup kemampuan membaca dan menyusun sebuah pesan visual “. Hal ini menyatakan bahwa literasi visual mencakup kemampuan seseorang untuk

menerjemahkan dan menginterpretasikan makna dari sebuah pesan visual serta menyusun sebuah pesan visual yang bermakna dan juga literasi visual yang dimiliki seseorang dipengaruhi oleh berbagai aspek fisik maupun psikologis. Dan juga penguasaan literasi visual berfungsi sebagai salah satu aspek keberhasilan sebuah proses komunikasi, yang dimana keberhasilan komunikasi dapat diukur dari tingkat kesesuaian isi pesan atau makna yang disampaikan dan diterima oleh kedua pihak. Menurut (Nuranisaa, 2018:52) Adapun definisi lainnya yaitu literasi visual merupakan sebuah kemampuan untuk berpikir, belajar, dan mengekspresikan diri dalam hal gambar. Dari beberapa pendapat ahli tersebut maka dapat disimpulkan bahwa Literasi visual merupakan kemampuan yang dimiliki seorang siswa dalam berbicara, belajar, membaca, menulis dan menerangkan pesan visual dalam sebuah komunikasi. Literasi visual menjadi salah satu kompetensi yang juga harus dipelajari dan menjadi suatu keharusan kompetensi dalam pembelajaran.

Menurut (Nuranisaa, 2018:52) Di dalam pembelajaran menggunakan literasi visual dapat dilakukan dengan beberapa cara yaitu :

1. Aktivitas menjelajahi atau mendalami teks visual dengan konteks yang terjadi
2. Mengajarkan kode dan struktur teks untuk mendukung pembelajar menyusun teks mereka sendiri
3. Menggunakan serangkaian strategi untuk membaca teks visual dan dilanjutkan dengan aktivitas menulis/menggambar mengenai pemahaman yang didapatkan
4. Mengintegrasikan teks visual dan verbal
5. Menulis ulang yaitu membaca informasi dalam satu bentuk tertentu dan meringkasnya dalam bentuk lain (seperti diagram atau tabel).

Aktivitas ini memerlukan pemikiran mengenai apa informasi yang ditangkap sebelum meringkasnya sebagai teks dalam bentuk visual (Nurannisaa, 2018 : 58).

Media pembelajaran Literasi Visual mengacu pada kemampuan siswa dalam berbicara, belajar, membaca, menulis dengan kata lain literasi masih terikat atau tidak lepas dari kemampuan siswa dalam berbahasa.

### **2.1.5 Kemampuan Literasi Visual**

Literasi visual dijelaskan (Studi et al., 2021) dengan istilah “ keterampilan “ dan “kompetensi” yang pada dasarnya selalu bergantung dalam penggunaannya. Istilah tersebut dalam definisi visual literasi yang terbaru diganti dengan kata “ kemampuan”. Kemampuan visual literasi ditentukan menjadi beberapa hal yaitu pertama untuk membaca, menafsirkan pernyataan visual, dan kemampuan kedua yaitu menulis, menyangdingkan, membuat pernyataan visual, dan kemampuan visual literasi ketiga adalah berpikir secara visual. Avgerinou dalam Palmer ( 2019 : 13 ) berpendapat bahwa Istilah literasi visual dalam pemahaman dan definisinya terus berkembang karena melibatkan banyak kemampuan yang kompleks dan multidimensi. Namun secara mendasar, pemahaman literasi visual ini mengacu pada kemampuan untuk menginterpretasi, mengaitkan dan memaknai informasi yang disampaikan dalam bentuk visual atau gambar.

Adapun indikator kemampuan untuk mengetahui kemampuan literasi visual menurut Maria Avgerinou (2020: 13) sebagai berikut :

#### **a. Kosa Kata Gambar**

Pengetahuan tentang komponen dasar bahasa visual, yaitu titik, kondisi, garis, ruang, bentuk, tekstur, warna, cahaya, pergerakan.

b. Pengetahuan Tentang Kaidah Gambar

Pengetahuan tentang simbol dan tanda visual, serta arti dari simbol atau tanda visual tersebut yang disepakati secara sosial.

c. Berpikir Visual

Kemampuan untuk mengubah berbagai macam bentuk informasi menjadi gambar, grafik, atau bentuk-bentuk yang dapat membantu mengkomunikasikan informasi tersebut.

d. Visualisasi

Proses pembentukan gambar visual.

e. Penalaran Visual

Pemikiran logis dan koheren yang dilakukan terutama mengenai arti yang terkandung pada gambar.

f. Pandangan Kritis

Menerapkan keterampilan berpikir kritis untuk objek visual.

g. Diskriminasi Visual

Kemampuan untuk merasakan perbedaan antara dua atau lebih rangsangan visual.

h. Rekonstruksi Visual

Kemampuan untuk mengkonstruksi sebagian pesan visual yang tertutup atau tersembunyi dari bentuk aslinya.

i. (Sensitivitas) Asosiasi Visual

Kemampuan untuk menghubungkan gambar visual yang menampilkan sebuah tema yang terhubung, selain itu juga (Sensitivitas) Asosiasi Verbal

Visual: Kemampuan untuk menghubungkan pesan verbal dan representasi visual (dan sebaliknya) untuk meningkatkan makna

j. Merekonstruksi Makna

Kemampuan untuk membayangkan dan menjelaskan secara lisan (atau secara visual) untuk merekonstruksi makna pesan visual hanya ketika bukti informasi yang diberikan tidak lengkap.

k. Mengkonstruksi Makna

Kemampuan untuk membangun makna pada pesan visual yang diberikan pada bukti informasi yang diberikan baik berbentuk visual maupun mungkin verbal.

### **2.1.6 Cara Mengukur Literasi Visual**

Menurut Arslan & Nalinci (dalam Prameswari et al., 2022) cara mengukur Literasi Visual adalah dengan cara : (1) mampu menentukan sifat dan cakupan bahan visual yang dibutuhkan, (2) mampu menemukan dan mengakses gambar, serta media visual yang dibutuhkan secara efektif dan efisien, (3) mampu menafsirkan dan menganalisis makna gambar dan media visual, (4) mampu mengevaluasi gambar dan sumbernya, (5) mampu menggunakan gambar dan media visual secara efektif, (6) mampu merancang dan menciptakan gambar media visual yang bermakna, (7) memiliki kemampuan dalam memahami banyak masalah etika, hukum, sosial, dan ekonomi yang berkaitan dengan pembuatan dan penggunaan gambar media visual, serta mampu mengakses dan menggunakan materi visual secara. Standar tersebut mengukur kompetensi mahasiswa mulai dari menentukan sifat dan luas materi visual, menganalisis efisiensi gambar dan media visual, menafsirkan pesan visual,

mengevaluasi gambar dan sumber media visual, penggunaan gambar atau media visual secara efektif, membuat dan merancang media visual, serta menganalisis masalah yang terkait dengan media visual.

### **2.1.7 Tujuan Literasi Visual**

Adapun tujuan dari literasi visual menurut Branch, R.M. (2019:13) bagi siswa dalam pembelajaran antara lain yaitu Diharapkan menjadi lebih kreatif dan kritis dengan cara mengidentifikasi, menganalisis, menafsirkan, dan mengevaluasi apa yang mereka lihat. Bagi produsen visual dan individu secara umum, dengan literasi visual diharapkan mereka dapat mengakui dan menghargai perbedaan pribadi, budaya, dan historis penciptaan gambar.

### **2.1.8 Metode Pembelajaran**

Menurut Trianto (2019) model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk didalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas. Fungsi model pembelajaran adalah sebagai pedoman bagi perancang pengajaran dan para guru dalam melaksanakan pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran adalah cara kerja yang dapat memudahkan pelaksanaan agar ketertiban dalam mencapai tujuan yang telah dirancang sedemikian rupa. Jadi dengan adanya metode pembelajaran tujuan tertentu akan berjalan dengan lebih terarah dan akan lebih mudah dipahami sesuai yang diharapkan.

### **2.1.9 Pengertian Metode Pembelajaran *Storytelling***

Dalam mendukung peserta didik untuk lebih mudah memahami pembelajaran yang sedang berlangsung maka pendidik memakai model

pembelajaran. Menurut Atin (dalam Influence et al., 2019) menjelaskan bahwa *Storytelling* yaitu sebuah teknik atau kemampuan untuk menceritakan sebuah kisah, pengaturan adegan, *event*, dan juga dialog *Storytelling* menggunakan penyaji untuk menyampaikan sebuah cerita dengan gaya, intonasi dan alat bantu yang menarik minat pendengar. Sedangkan (Trijayanti, 2017) mengatakan bahwa *Storytelling* mempunyai banyak kegunaan di dalam pendidikan utama anak. Dia menyimpulkan bahwa *story* menyediakan suatu kerangka konseptual untuk berpikir, yang menyebabkan anak dapat membentuk pengalaman menjadi keseluruhan yang dapat mereka pahami. *Story* menyebabkan mereka dapat memetakan secara mental pengalaman dan melihat gambaran di dalam kepala mereka.

Menurut Echols (dalam Trijayanti, 2017) *Storytelling* terdiri atas dua kata yaitu *story* berarti cerita dan *telling* berarti penceritaan. Penggabungan dua kata *Storytelling* berarti penceritaan cerita atau menceritakan cerita.

#### **2.1.10 Manfaat *Storytelling***

Menurut Kusmiadi (2008:13) manfaat dari *Storytelling* antara lain :

- a. Menumbuhkan minat baca
- b. Membangun kedekatan dan keharmonisan
- c. Media pembelajaran
- d. Mengembangkan daya pikir dan imajinasi anak
- e. Mengembangkan kemampuan berbicara anak
- f. Mengembangkan daya sosialisasi anak
- g. Sarana komunikasi anak dengan orangtuanya
- h. Media terapi anak-anak bermasalah

### 2.1.11 Fungsi *Storytelling*

Menurut (Mutiatun, 2021) Beberapa fungsi dari *Storytelling* ini antara lain sebagai berikut :

Adapun fungsi dari *storytelling* adalah:

- 1) Mengasah kemampuan berbicara dan mendengarkan dalam Bahasa Inggris.
- 2) Melatih pronunciation (pelafalan).
- 3) Menambah perbendaharaan kosakata, frasa, dan idiom bahasa Inggris.
- 4) Meningkatkan kepercayaan diri dalam menggunakan berbahasa.
- 5) Memungkinkan anak-anak mempelajari budaya negara lain, apalagi jika *storyteller* seorang native speaker

### 2.1.12 Metode Pembelajaran *Storytelling*

Metode *Storytelling* menekankan pada aktivitas siswa, sedangkan guru hanya fasilitator, motivator, dan mediator dalam pelaksanaan proses pembelajaran (Rosdiana et al., 2013). Siswa akan bekerja secara berkelompok dan dalam pembagian tugasnya masing-masing siswa memiliki tanggung jawab sendiri untuk menyelesaikan bagiannya masing-masing (Trijayanti, 2017). Menurut Anita Lie (2019:15) didalam melakukan metode *Storytelling* ada beberapa langkah yang harus dilakukan oleh pendidik yaitu :

- a. Pengajar menyiapkan media pembelajaran berupa teks bacaan bergambar untuk pembelajaran yang akan berlangsung. Media Pembelajaran ini diberikan sebagai panduan siswa dalam melakukan kegiatan bercerita pada saat pembelajaran

- b. Pengajar membagikan media pembelajaran berupa teks bacaan bergambar kepada siswa
- c. Siswa membaca teks bacaan bergambar tersebut dengan seksama
- d. Pengajar mendemonstrasikan cara bercerita dengan baik di depan kelas
- e. Siswa memberikan tanggapan terhadap demonstrasi yang pengajar lakukan
- f. Siswa maju secara bergantian untuk bercerita tentang peristiwa menyenangkan mereka dengan bahasa masing-masing.

### **2.1.13 Tahapan *Storytelling***

Didalam kegiatan *Storytelling* yang perlu diperhatikan adalah prosesnya, yang dimana proses *Storytelling* adalah interaksi antara pendongeng dengan audience dan melalui *Storytelling* bisa dapat berjalan komunikasi yang baik antara pendongeng dengan audience. Menurut (Trijayanti, 2017) Ada tiga tahapan dalam *Storytelling*, yaitu persiapan sebelum acara *Storytelling* dimulai, saat proses *Storytelling* berlangsung, hingga kegiatan *Storytelling* selesai. Berikut ini uraian langkah-langkah tersebut :

Tahap awal persiapan yang dilakukan adalah dengan memilih judul buku yang menarik dan mudah diingat, melalui judul pendengar maupun pembaca akan memanfaatkan latar belakang pengetahuan untuk memproses isi cerita secara berhenti dan juga menarik fokus anak-anak dengan sebuah permainan konsentrasi, sehingga tercipta sebuah kontak dua arah antara pencerita dan *audience*.

Tahap kedua proses yang dimana pencerita akan membawakan cerita dengan memperhatikan kata-kata, gestur tubuh, dan permainan suara sehingga menampilkan gambaran visual dalam alam pikiran anak-anak sebagai *audience*.

Selanjutnya tahap ketiga penutup dimana pencerita memberikan kesempatan kepada audience untuk mengungkapkan pendapatnya secara lisan mengenai cerita yang sudah didengarkan, lalu memberikan kesempatan untuk menunjukkannya secara visual di kertas bergambar yang telah dipersiapkan.

(Trijayanti, 2017) menjelaskan beberapa faktor yang dapat menunjang berlangsungnya proses *Storytelling* agar menjadi menarik untuk disimak

antara lain :

(a) Kontak mata

Saat *storytelling* berlangsung pendongeng harus melakukan kontak mata dengan audience. Dengan melakukan kontak mata audience akan merasa dirinya diperhatikan dan diajak untuk berinteraksi.

(b) Mimik wajah

Pada saat *storytelling* berlangsung pendongeng dapat mengekspresikan wajahnya sesuai dengan situasi yang didongengkan.

(c) Gerak tubuh

Waktu proses *storytelling* dapat mendukung jalan cerita yang lebih menarik, cerita yang dibawakan akan terasa berbeda jika pendongeng melakukan gerakan-gerakan yang merefleksikan apa yang dilakukan tokoh-tokoh yang didongengkannya.

(d) Suara

Tinggi rendahnya suara yang didengarkan dapat digunakan pendongeng untuk membawa anak merasakan situasi dari cerita yang didengarkan.

(e) Kecepatan

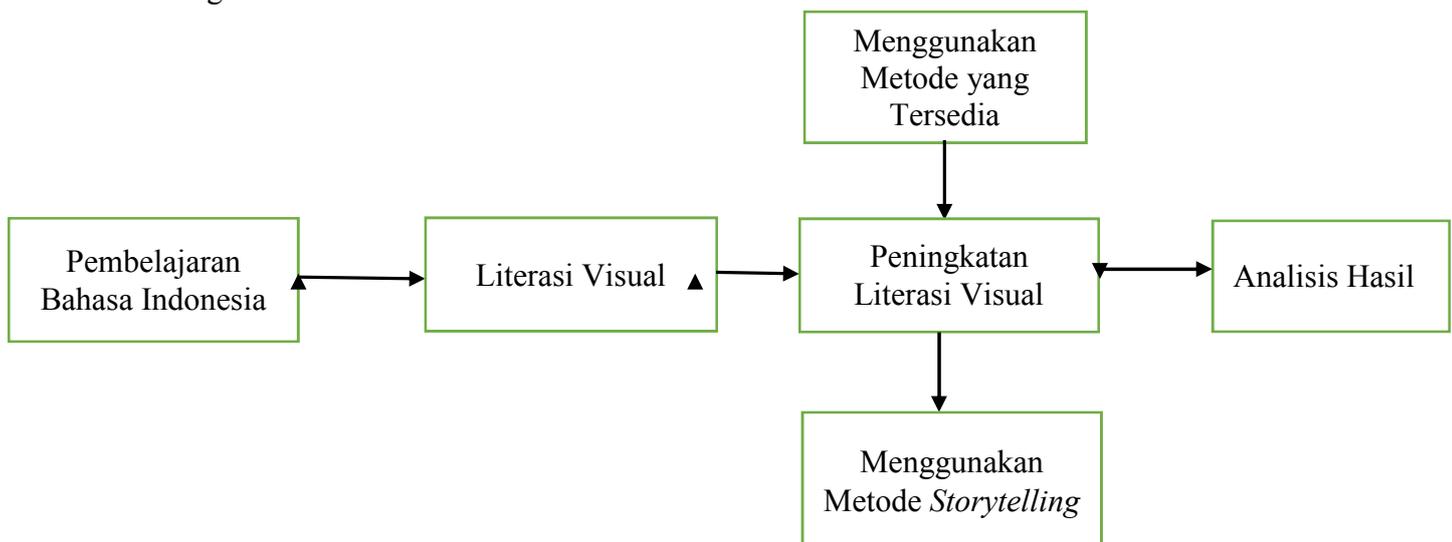
Pendongeng harus menjaga kecepatan dalam berbicara karena jika terlalu cepat anak-anak menjadi bingung ataupun terlalu lambat sehingga menyebabkan anak-anak menjadi bosan.

(f) Alat peraga

Pendongeng perlu adanya alat peraga seperti misalnya boneka kecil yang dipakai di tangan untuk mewakili tokoh yang sedang menjadi materi di dongeng ataupun alat peraga lain contohnya kain, gambar ataupun dengan menggambar langsung karena jika menggunakan alat peraga anak-anak dapat langsung melihat bentuk visual dari cerita yang disampaikan.

## 2.2 Kerangka Berpikir

Kerangka konseptual adalah tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting Sugiyono, (2019:95). Penelitian ini mencari pengaruh antara variabel bebas dengan variabel terikat. Dan Kerangka konseptual yang akan dijelaskan pada gambar dibawah ini :



**Tabel 2.1 Kerangka Berpikir**

### 2.3 Hipotesis Penelitian

Dalam penelitian digunakan berbagai teori yang dikemukakan oleh para ahli untuk masalah dalam setiap aspek penelitian. Namun, mengenai validasi atau kesinambungan teori yang dipublikasikan perlu dibuktikan dengan pengujian hipotesis. Oleh karena itu, berikut asumsi sementara tentang permasalahan penelitian ini berdasarkan bentuk hipotesis penelitian.

Hipotesis alternatif (Ha) : Ada pengaruh penggunaan metode *storytelling* terhadap peningkatan literasi visual siswa kelas VII SMP HKBP SIDORAME MEDAN Tahun Pelajaran 2023/2024

Hipotesis awal (Ho) : Tidak ada pengaruh penggunaan metode *storytelling* Terhadap peningkatan literasi visual siswa kelas VII SMP HKBP SIDORAME MEDAN Tahun Pembelajaran 2023/2023

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Metode Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan peneliti adalah metode eksperimen dengan mengambil data dari populasi atau sampel tertentu. Menurut Sugiyono (2020:2) mengatakan bahwa metode penelitian adalah cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dari keg

unaan tertentu. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Kuantitatif eksperimen, ide utama penggunaan metode kuantitatif eksperimen karena variabel terikat pada penelitian ini dapat diukur dengan data pada kuantitatif. Metode eksperimen adalah metode penelitian yang melibatkan sebuah pemberlakuan atau penerapan sesuatu (Sugiyono, 2009:107).

#### **3.2 Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SMP HKBP SIDORAME MEDAN, adapun yang menjadi alasan penulis dalam memilih lokasi yaitu :

1. Keadaan sekolah aman dan jumlah siswa mendukung untuk dijadikan penelitian
2. Belum pernah dilakukan penelitian dengan permasalahan yang sama
3. Tempat penelitian yang dipilih merupakan tempat peneliti melaksanakan jenjang pendidikan di Sekolah Menengah Pertama

4. Sekolah ini memiliki perpustakaan untuk ketersediaan siswa guru mencari referensi.

### 3.3 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di bulan Juli sampai Agustus tahun pembelajaran 2023/2024

### 3.4 Populasi Penelitian

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya Sugiyono, (2020:126). Adapun populasi dalam penelitian ini adalah pada keseluruhan siswa/siswi kelas VII SMP HKBP SIDORAME MEDAN Tahun Pengajaran 2023/2024 dengan rincian sebagai berikut:

**Tabel 3.1 Populasi penelitian**

Kelas populasi	Jumlah siswa ( sampel )
VII	30

Penelitian ini adalah penelitian populasi yang dimana pada penelitian ini hanya digunakan satu kelas populasi saja, dengan 30 siswa yang akan menjadi sampel penelitian yang mendapatkan perlakuan *post-test dan pretest*.

### 3.5 Desain Penelitian

Didalam melakukan penelitian kuantitatif, salah satu langkah yang penting dengan membuat desain penelitian. Tanpa desain penelitian yang benar seorang peneliti tidak akan dapat melakukan penelitian dengan baik karena yang

bersangkutan tidak mempunyai arah yang jelas. Peneliti menggunakan desain eksperimen dalam bentuk *one group pretest design*, dengan mengadakan pengamatan langsung terhadap satu kelompok subjek dengan dua kondisi yang dilaksanakan tanpa adanya kelompok perbandingan sehingga setiap subjek merupakan kelas kontrol atas dirinya sendiri.

Dengan skema model *One-Group Pre-test Post-test Design* sebagai berikut :

**Tabel 3.2 Desain Penelitian**

Kelas	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	$O_1$	X	$O_2$

Keterangan :

$O_1$  = Tes awal Literasi Visual sebelum mendapat perlakuan

X = Perlakuan yang diterapkan melalui metode *Storytelling*

$O_2$  = Tes akhir Literasi Visual sesudah mendapat perlakuan

### 3.6 Instrumen Penelitian

Menurut Purwanto (2018), instrumen penelitian pada dasarnya alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif, penelitian ini bertujuan peneliti mendapatkan data – data yang akan digunakan menjadi bahan instrumen pada penelitian ini untuk memperoleh data serta mengukur kemampuan siswa/i yang dijadikan sebagai objek penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah peningkatan literasi visual siswa, maka diberi penjelasan tentang materi literasi visual pada kelas tersebut melalui metode *Storytelling*. Berikut aspek penilaian yang digunakan untuk meningkatkan literasi visual siswa.

Tabel 3.3 Instrumen Penelitian Literasi Visual

No.	Aspek Penelitian	Indikator	Skor
1	Berpikir Visual	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa sangat mampu mengumpulkan dan memilah informasi berdasarkan hal-hal yang diketahui dan ditanyakan dalam berpikir visual. 5</li> <li>2. Siswa mampu mengumpulkan dan memilah informasi berdasarkan hal-hal yang diketahui dan ditanyakan dalam berpikir visual. 4</li> <li>3. Siswa cukup mampu mengumpulkan dan memilah informasi berdasarkan hal-hal yang diketahui dan ditanyakan dalam berpikir visual. 3</li> <li>4. Siswa kurang mampu mengumpulkan dan memilah informasi berdasarkan hal-hal yang diketahui dan ditanyakan dalam berpikir visual. 2</li> <li>5. Siswa tidak mampu mengumpulkan dan memilah informasi berdasarkan hal-hal yang diketahui dan ditanyakan dalam berpikir visual. 1</li> </ol>	
2	Penalaran Visual	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa sangat mampu berpikir logis dan koheren mengenai arti yang terkandung pada gambar yang diberikan 5</li> <li>2. Siswa mampu berpikir logis dan koheren mengenai arti yang terkandung pada gambar yang diberikan 4</li> <li>3. Siswa cukup mampu berpikir logis dan koheren mengenai arti yang terkandung pada gambar yang diberikan 3</li> <li>4. Siswa kurang mampu berpikir logis dan koheren mengenai arti yang terkandung pada gambar yang diberikan 2</li> <li>5. Siswa tidak mampu berpikir logis dan koheren mengenai arti yang terkandung pada gambar yang diberikan 1</li> </ol>	
3	Asosiasi Visual	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa sangat mampu menghubungkan gambar visual yang menampilkan sebuah tema yang telah dibacakan 5</li> <li>2. Siswa mampu menghubungkan gambar visual yang menampilkan sebuah tema</li> </ol>	

		<p>yang telah dibacakan</p> <p>3. Siswa cukup mampu menghubungkan gambar visual yang menampilkan sebuah tema yang telah dibacakan</p> <p>4. Siswa kurang mampu menghubungkan gambar visual yang menampilkan sebuah tema yang telah dibacakan</p> <p>5. Siswa tidak mampu menghubungkan gambar visual yang menampilkan sebuah tema yang telah dibacakan</p>	<p>4</p> <p>3</p> <p>2</p> <p>1</p>
4	Merekonstruksi Makna	<p>1. Siswa sangat mampu menjelaskan secara lisan ( maupun secara visual) untuk merekonstruksi makna pesan visual hanya ketika bukti informasi yang diberikan tidak lengkap</p> <p>2. Siswa mampu mampu menjelaskan secara lisan ( maupun secara visual) untuk merekonstruksi makna pesan visual hanya ketika bukti informasi yang diberikan tidak lengkap</p> <p>3. Siswa cukup mampu mampu menjelaskan secara lisan ( maupun secara visual) untuk merekonstruksi makna pesan visual hanya ketika bukti informasi yang diberikan tidak lengkap</p> <p>4. Siswa kurang cukup mampu mampu menjelaskan secara lisan ( maupun secara visual) untuk merekonstruksi makna pesan visual hanya ketika bukti informasi yang diberikan tidak lengkap</p> <p>5. Siswa tidak mampu mampu menjelaskan secara lisan (maupun secara visual) untuk merekonstruksi makna pesan visual hanya ketika bukti informasi yang diberikan tidak lengkap</p>	<p>5</p> <p>4</p> <p>3</p> <p>2</p> <p>1</p>
5	Merancang dan menciptakan gambar dan media visual yang bermakna	<p>1. Siswa sangat mampu merancang dan menciptakan gambar dan media visual yang bermakna</p> <p>2. Siswa mampu merancang dan menciptakan gambar dan media visual yang bermakna</p> <p>3. Siswa cukup mampu merancang dan menciptakan gambar dan media visual yang bermakna</p> <p>4. Siswa kurang cukup merancang dan menciptakan gambar dan media visual</p>	<p>5</p> <p>4</p> <p>3</p> <p>2</p>

		<p>yang bermakna</p> <p>5. Siswa tidak mampu merancang dan menciptakan gambar dan media visual yang bermakna</p>	
--	--	--	--

Sugiyono, (2020:293).

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah Skor maksimum}} \times 100$$

Nilai tersebut diperoleh dari hasil tes yang dilakukan dan akan diperoleh nilai kemampuan literasi visual dan tes tersebut akan ditindak lanjuti. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh Penggunaan metode storytelling terhadap peningkatan literasi visual digunakan standar skor sebagai berikut

**Tabel 3.4 Penilaian peningkatan Literasi Visual**

Kategori	Penilaian	Nilai
Sangat Baik	85-100	A
Baik	70-80	B
Cukup	55-65	C
Kurang	45-50	D
Sangat Kurang	0-40	E

### 3.7 Jalannya Eksperimen

Langkah- langkah jalannya eksperimen dalam penelitian ini dapat dilihat seperti tabel dibawah ini:

**Tabel 3.5 Jalannya Eksperimen *One Group Pretest* Tanpa Metode Storytelling**

Pertemuan	Deskripsi Kegiatan	Waktu
<b>Kegiatan Awal</b>	a.Guru membuka dengan mengucapkan salam dan menginstruksi untuk kegiatan berdoa. b. Mengabsen siswa-siswi c.Mengatur posisi duduk siswa-siswi secara berkelompok sesuai hasil pemetaan gaya belajar sebelumnya. d. Menyampaikan strategi dan capaian belajar	
<b>Kegiatan Inti</b>	a.Guru menggali kemampuan yang dimiliki siswa mengenai literasi visual b.Guru menjelaskan materi literasi visual dan cara menceritakannya dengan menggunakan metode <i>storytelling</i> . c. Guru menjelaskan bagian apa saja yang perlu diperhatikan ketika hendak membaca atau menjelaskan literasi visual d. Guru bertanya kepada siswa tentang materi pembelajaran yang kurang dipahami e.Guru menyuruh siswa untuk menceritakan/menjelaskan kembali soal atau gambar yang telah diberikan	
<b>Kegiatan Akhir</b>	a.Guru menyuruh siswa untuk menceritakan/mengumpulkan tugas dan guru melakukan penilaian langsung. b. Guru mengakhiri pembelajaran dan memberi salam penutup.	

**Tabel 3.6 Jalannya Eksperimen Literasi visual diberi Perlakuan Dengan Metode *storytelling* Pertemuan II (80 menit)**

Kegiatan guru	Kegiatan siswa	Waktu
<b>Kegiatan Awal</b>		
1. Guru memberikan salam kepada siswa dan memperkenalkan diri. 2. Motivasi dan gambaran pembelajaran 3. Apresiasi 4. Menjelaskan indikator yang akan	1. Siswa menjawab salam 2. Siswa memahami motivasi dan gambaran pembelajaran 3. Siswa memahami Apresiasi	<b>10 menit</b>

dicapai dalam pembelajaran.	4. Siswa mendengarkan indikator yang akan dicapai dalam pembelajaran	
<b>Kegiatan Inti</b>		
<p><b>1. Mengamati</b></p> <p>a) Guru menjelaskan mengenai Literasi Visual dan mengumpulkan dan memilah informasi berdasarkan hal-hal yang diketahui dan ditanyakan dengan menggunakan metode <i>storytelling</i></p> <p>b) Guru mengarahkan siswa mengenai literasi visual dan tujuan dari literasi dengan menggunakan metode <i>storytelling</i></p> <p><b>2. Menanya</b></p> <p>a) Guru bertanya kepada siswa mengenai Literasi visual</p> <p>b) Guru mengarahkan bagaimana berpikir logis dan koheren mengenai arti yang terkandung pada gambar yang diberikan</p> <p>c) Guru mengarahkan siswa bagaimana menghubungkan gambar visual yang menampilkan sebuah tema yang telah dibacakan</p> <p>d) Guru mengarahkan bagaimana menjelaskan secara lisan (maupun secara visual) untuk merekonstruksi makna pesan visual hanya ketika bukti informasi yang diberikan tidak lengkap</p> <p>e) Merancang dan menciptakan gambar dan media visual yang</p>	<p>a) Siswa memperhatikan informasi dan materi yang diberikan oleh guru mengenai Literasi Visual dan mengumpulkan dan memilah informasi berdasarkan hal-hal yang diketahui dan ditanyakan dengan menggunakan metode <i>storytelling</i></p> <p>b) Siswa mendengarkan penjelasan mengenai literasi visual dan tujuan dari literasi dengan menggunakan metode <i>storytelling</i></p> <p>a) Siswa menjawab mengenai literasi visual</p> <p>b) Siswa mendengarkan bagaimana berpikir logis dan koheren mengenai arti yang terkandung pada gambar yang diberikan</p> <p>c) Siswa mendengarkan bagaimana menghubungkan gambar visual yang menampilkan sebuah tema yang telah dibacakan.</p> <p>d) Siswa mendengarkan bagaimana menjelaskan secara lisan (maupun secara</p>	<p><b>10 Menit</b></p> <p><b>50 Menit</b></p>

bermakna	visual) untuk merekonstruksi makna pesan visual hanya ketika bukti informasi yang diberikan tidak lengkap	
<p><b>3. Mengumpulkan informasi</b></p> <p>a) Guru mengarahkan siswa mengumpulkan informasi terkait pembahasan yang dijelaskan menggunakan metode <i>storytelling</i></p> <p><b>4. Mengasosiasikan</b></p> <p>a) Guru menyediakan gambar dan akan dibagikan kepada siswa yang akan dideskripsikan</p> <p><b>5. Mengkomunikasikan</b></p> <p>a) Siswa menulis bagaimana hubungan gambar yang telah diberikan kepada siswa</p>	<p>e) Siswa mendengarkan bagaimana merancang dan menciptakan gambar dan media visual yang bermakna</p> <p>a) Siswa menemukan informasi mengenai pembahasan yang diberikan oleh guru</p> <p>a) Siswa menerima gambar dari guru dan memahaminya</p> <p>a) Siswa menulis apa hubungan gambar yang telah diterima dari guru</p>	
<b>Kegiatan Akhir</b>		
<p>a) Guru menyuruh siswa-siswi untuk mengumpulkan hasil dari pembelajaran</p> <p>b) Guru memberikan motivasi kepada siswa</p> <p>c) Guru menutup pembelajaran mengucapkan salam dan penutup</p>	<p>1. Siswa mengumpulkan tugas</p> <p>2. Siswa mendengarkan arahan</p> <p>3. Siswa menjawab salam dari guru</p>	<b>10 menit</b>

### Pertemuan III (80 Menit)

Pertemuan	Kegiatan guru	Kegiatan siswa	Waktu
<b>Kegiatan Awal</b>	<p>a. Guru membuka kelas dengan memberi salam .</p> <p>b. Guru mengabsen kehadiran siswa-siswi</p>	<p>a. Siswa-siswi menyahut salam dari guru</p> <p>b. Siswa-siswi mendengar dan menjawab</p>	<b>10 Menit</b>

<b>Kegiatan Inti</b>	a. Guru membagikan soal ppost-test kepada siswa-siswi b. Guru mengumpulkan hasil post-test	a. Siswa-siswi menjawab soal post-test b. Siswa-siswi mengumpulkan soal <i>post-test</i> .	<b>50 Menit</b>
<b>Kegiatan Akhir</b>	a. Guru mengarahkan kegiatan berdoa b. Guru mengakhiri pembelajaran dengan salam penutup.	a. Siswa-siswi berdoa b. Siswa-siswi menjawab salam penutup	<b>20 Menit</b>

### 3.8 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang dapat digunakan untuk dapat mengumpulkan data dan keterangan-keterangan lainnya dalam penelitian yang dilakukan. Dalam pengumpulan data penelitian, peneliti mengumpulkan data dari berbagai sumber yang berkaitan dengan penelitian. Sugiyono (2013 :224) bahwa mengingat tujuan utama dilakukannya sebuah penelitian adalah untuk mendapatkan data, maka teknik pengumpulan data menjadi tahap paling strategis ketika sedang melakukan sebuah penelitian. Sehingga teknik pengumpulan menjadi tahap yang penting dalam proses penelitian. Teknik pengumpulan data merupakan cara peneliti mengumpulkan data-data sesuai dengan apa yang diteliti. Teknik pengumpulan data yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu dengan cara tes dan non tes. berikut akan diuraikan secara sederhana :

#### 1. Tes Performance

Tes performance merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang dimanfaatkan untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam melakukan suatu tugas atau kegiatan tertentu. Tes performance ini biasanya dilakukan dengan melakukan tugas atau simulasi tugas kepada peserta didik dalam melakukan suatu

tugas atau simulasi tugas kepada peserta didik lalu diukur kemampuannya. Teknik pengumpulan data melalui format ini yaitu dengan melakukan penilaian terhadap Peningkatan Literasi Visual Siswa.

1. Observasi

Teknik pengumpulan data melalui pengamatan kemudian mencatat hal-hal yang diteliti dari sebuah masalah.

2. Dokumentasi

Teknik pengumpulan data dengan mengumpulkan dokumen yang terkait, dapat dengan foto atau rekaman.

### **3.9. Teknik analisis data**

Teknik analisis data adalah cara-cara yang digunakan untuk mengolah data penelitian. Menganalisis data dilakukan dengan mengumpulkan data. Di dalam penelitian ini digunakan analisis data kuantitatif untuk mengetahui pemahaman penelitian ini menggunakan penelitian. Setelah data diperoleh teknik analisis data dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut :

#### **3.9.1 Menentukan Nilai Tes**

Untuk melakukan penilaian dengan memberi skor terhadap indikator makasa keseluruhan aspek yang dinilai dijumlahkan untuk memperoleh skor total.

$$\text{Skor} = \frac{n}{N} \times 100$$

(Sugiyono (2019:147 )

Keterangan :

n : Jumlah skor yang diperoleh

N : Merupakan jumlah skor maksimal

### 3.9.2 Menghitung Rata-rata dan standar Deviasi

Untuk menghitung nilai rata-rata dan standar deviasi pada penelitian ini Sugiyono (2019:149) menjelaskan rumus sebagai berikut :

- a. Mencari rata-rata

$$x = \frac{\sum f_i x_i}{\sum f_i}$$

- b. Mencari standar deviasi

$$S = \sqrt{\frac{\sum f_i (x_i - x)^2}{\sum f_i}}$$

- c. Menghitung standar error dari variabel hasil *post test* dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$SE_M = \frac{S}{\sqrt{n-1}}$$

Keterangan :

S : Standar Deviasi

$SE_M$  : Standard Error

N : jumlah sampel

### 3.9.3 Tabel Distribusi Frekuensi Kelas

Untuk menyajikan data frekuensi kelas dapat digunakan beberapa cara sebagai berikut :

- a. Menemukan rentang ( $j$ ) diambil nilai tertinggi dan dikurangi ke nilai terendah

$$j = x_{maks} - x_{min}$$

- b. Menemukan banyak kelas interval ( $k$ ) menggunakan aturan Sturges yaitu sebagai berikut :

$$k = 1 + 3 \cdot 3 \log n$$

- c. Menemukan Panjang kelas interval ( $i$ ) digunakan rumus sebagai berikut :

$$i = \frac{j}{k}$$

- d. Membuat daftar distribusi frekuensi sesuai rentang kelas masing-masing.

### 3.10 Uji Normalitas

Uji kenormalan dilakukan secara parametrik dengan menggunakan penaksir rata-rata pada simpangan baku. Misalnya kita mempunyai sampel acak dengan hasil pengamatan  $X_1, X_2, \dots, X_n$ . berdasarkan sampel akan diuji hipotesis normalitas bahwa sampel tersebut berasal dari populasi berdistribusi normal melawan hipotesis bahwa hipotesis tidak normal. Pengujian hipotesis nol tersebut dapat ditempuh dengan prosedur sebagai berikut:

- a. Pengamatan  $X_1, X_2, \dots, X_n$  dijadikan bilangan baku  $Z_1, Z_2, \dots, Z_N$
- b. Untuk setiap bilangan baku, menggunakan daftar distribusi normal baku, kemudian hitung peluang  $F(Z_i)$
- c. Menghitung preposisi  $Z_1, Z_2, \dots, Z_N$  yang lebih kecil atau sama dengan  $Z_i$  dinyatakan dengan  $S(Z_i)$
- d. Menghitung selisih  $F(Z_i)$  dan  $S(Z_i)$  kemudian tentukan harga mutlaknya.
- e. Mengambil harga yang paling besar diantara harga-harga mutlak selisih tersebut. Dengan harga tersebut adalah  $L_0$  dan nilai kritis  $L$  yang diambil dari daftar uji liliefors dengan taraf nyata 0,05 (5%).

Kriteria penguji:

1. Jika  $L_0 < L_{\text{tabel}}$ , maka data distribusi normal
2. Jika  $L_0 > L_{\text{tabel}}$ , maka data tidak berdistribusi normal

### 3.11 Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk menghitung apakah data mempunyai varians yang homogen atau tidak. Rumus yang digunakan adalah:

$$F = \frac{\text{varian terbesar}}{\text{varian terkecil}} \text{ (Sudjana, 2016:250)}$$

Keterangan:

$S_1^2$  = Varians Terbesar

$S_2^2$  = Varians terkecil

Menguji homogenitas dilakukan dengan kriteria, terutama  $H_0$  jika  $F_{hitung} > F_{tabel}$  yang menyatakan sampel berasal dari populasi yang homogen.

### 3.12 Uji Hipotesis

Untuk mengetahui kebenaran dapat diterima atau tidaknya suatu uji hipotesis Sugiyono (2019:147). maka penulis menggunakan persamaan dibawah ini untuk menguji hipotesis *statistic* uji-t satu pihak dengan  $\alpha = 0,05$ . Dengan demikian *statistic* uji “ t “ dilakukan rumus :

$$t_{hitung} = \frac{X_1 - X_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}} \text{ dengan } s^2 = \frac{(n_1-1) S_1^2 + (n_2-1) S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

Sesuai  $t_{tabel}$  disimpulkan bahwa :

$H_0$  diterima jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima.

