

**KEEFEKTIFAN MODEL *NUMBERED HEAD TOGETHER*
(*NHT*) DENGAN BANTUAN *MEDIA GAMBAR*
TERHADAP KEMAMPUAN MENCERITAKAN
FABEL PADA SISWA KELAS VII SMPN 3
KUNDURAN, KABUPATEN BLORA
TAHUN PELAJARAN 2018 / 2019**

SKRIPSI

OLEH
SUSILOWATI
NIM 17119010



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SAstra INDONESIA
FAKULTAS PENDIDIKAN BAHASA DAN SENI
IKIP PGRI BOJONEGORO
2019**

LEMBAR PENGESAHAN

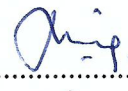




SKRIPSI

KEEFEKTIFAN MODEL NUMBERED HEAD TOGETHER
(NHT) DENGAN BANTUAN MEDIA GAMBAR TERHADAP
KEMAMPUAN MENCERITAKAN FABEL PADA SISWA KELAS VII
SMPN 3 KUNDURAN, KABUPATEN BLORA TAHUN PELAJARAN
2018/2019

Oleh
SUSILOWATI
NIM 17119010

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 20 Agustus 2019 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima sebagai kelengkapan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Dewan Penguji

Ketua	: Dra. Fathia Rosyida, M.Pd. NIDN. 0004075701	(..... )
Sekretaris	: Abdul Ghoni Asror, M.Pd. NIDN. 0704118901	(..... )
Anggota	: 1. M. Sholehudin, S.Pd., M.Pd. NIDN. 0727078101	(..... 
	2. Dr. Agus Darmuki, M.Pd. NIDN. 0721088503	(..... 
	3. Cahyo Hasanudin, M.Pd. NIDN. 0706058801	(..... 

Disahkan Oleh:



Rektor,
Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Persetujuan Guru Republik Indonesia
Bojonegoro

Drs. SUJIBAN, M.Pd.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bercerita merupakan kegiatan berbahasa yang bersifat produktif, Artinya, dalam bercerita seseorang melibatkan pikiran, kesiapan mental, keberanian, perkataan yang jelas sehingga dapat dipahami oleh orang lain.

Menurut Srinugraheni dan Suyadi (2011:36-37) keterampilan bercerita seperti menyampaikan informasi faktual secara jelas, merupakan keterampilan yang tidak diperoleh dengan sendirinya. Yang termasuk berbicara antara lain: wawancara, pidato, orasi ilmiah, dan bercerita. Bercerita merupakan keterampilan berbicara yang mempunyai peranan sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, karena bercerita dapat meningkatkan kemampuan berbahasa secara lisan. Hal tersebut dimaksudkan agar anak-anak sekolah mampu memahami pembicaraan orang lain dan meningkatkan kualitas dan keterampilan siswa dalam bidang bahasa.

Bercerita merupakan bagian dari kegiatan berbicara. Bercerita adalah bentuk bahasa yang menggunakan kata-kata yang digunakan untuk menyampaikan maksud tertentu. Dalam kegiatan belajar mengajar di Sekolah Menengah Pertama (SMP), keterampilan bercerita menjadi salah satu bagian keterampilan berbahasa yang harus diajarkan kepada siswa dan dikuasai siswa. Keterampilan bercerita memiliki beberapa manfaat bagi siswa yaitu untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam berkomunikasi dengan baik, membentuk

karakter siswa, memberikan sentuhan manusiawi, dan mengembangkan keterampilan siswa dalam berbahasa. Sehingga, kegiatan bercerita sebagai bagian dari keterampilan berbicara sangat penting, baik di dalam pengajaran bahasa maupun kehidupan sehari-hari. Oleh Karena itu, penguasaan keterampilan berbicara harus dimiliki oleh setiap orang. Berkomunikasi secara lisan, mengikuti pelajaran, berdiskusi, menuntut kemahiran seseorang untuk berbicara. Disadari atau tidak, kegiatan berbahasa kedua yang dilakukan manusia adalah kegiatan bercerita.

Salah satu keterampilan berbahasa yang ada dalam pembelajaran di SMP adalah keterampilan berbicara dengan mengekspresikan pikiran dan perasaan melalui kegiatan bercerita. Bercerita adalah suatu kegiatan yang dilakukan seseorang secara lisan kepada orang lain dengan alat atau tanpa alat tentang apa yang harus disampaikan dalam bentuk pesan dan informasi yang dikemas dalam bentuk cerita yang dapat didengarkan dengan rasa menyenangkan.

Keterampilan bercerita pada pelajaran bahasa Indonesia di SMP berdasarkan Kurikulum 2013 (Kurtilas) terdapat pada Kompetensi Dasar (KD) 4.11 Menceritakan kembali isi fabel/legenda daerah setempat dengan memperhatikan unsur kebahasaan dan pilihan kata yang sesuai dalam standar isi silabus Bahasa Indonesia Kurikulum 2013 Revisi Terbaru tahun ajaran 2017/2018 SMP kelas VII semester 2. Dalam hal ini, peneliti ingin mengetahui sejauh mana kemampuan siswa saat menceritakan kembali isi fabel dalam bentuk melihat gambar.

Berdasarkan hasil penelitian dan observasi dari pembelajaran-pembelajaran sebelumnya, dapat peneliti jadikan acuan bahwa keterampilan

berbicara siswa sangat sulit dipelajari dibandingkan dengan keterampilan menulis, membaca, dan menyimak pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VII di SMP Negeri 3 Kunduran Blora. Hasil belajar siswa dalam pembelajaran keterampilan bercerita dan mengkreasikan isi fabel masih di bawah Standar Kriteria Lulusan (SKL) yaitu 72 yang seharusnya ketuntasan SKL setelah mencapai nilai 75.

Oleh karena itu, perlu suatu model atau metode pembelajaran yang bervariasi, inovatif, kreatif tidak membosankan agar para siswa mampu menggali kemampuan dan keterampilan dalam diri siswa yang bersangkutan. Disini berbagai metode penelitian dapat diterapkan. Menurut Trianto (2009: 67) model pembelajaran kooperatif terdapat macam-macam tipe diantaranya yaitu: “STAD (*Student Teams Achievement Division*), JIGSAW, Investigasi Kelompok (*Teams Games Tournament* atau TGT), dan pendekatan Struktural yang meliputi *Think Pair Share* (TPS) dan *Numbered Heads Together* (NHT)”. Menurut Trianto (2011:62) model *Numbered Head Together* (NHT) atau penomoran berpikir bersama merupakan jenis pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa dan sebagai alternatif terhadap struktur kelas tradisional. Hasil penelitian Riski Fatmala terhadap kelas tradisional menyatakan bahwa keefektifan model *numbered head together* (NHT) dalam pembelajaran keterampilan bercerita fable dengan media gambar, diperoleh data siswa tuntas mencapai 100% dan mengalami peningkatan KKM.

Dalam menerapkan model tersebut pada pembelajaran bercerita fabel siswa berkesempatan untuk menuangkan ide atau gagasan dengan membentuk kelompok kecil, sehingga tiap kelompok bisa berdiskusi memikirkan jawaban dari

pertanyaan guru dan mengungkapkan hasil pekerjaan kelompok ke dalam bentuk keterampilan berbicara dengan cara guru memanggil siswa yang memiliki nomor sama. Kelompok yang lain dapat menanggapi hasil penampilan temannya.

Dengan menggunakan alat bantu model penomoran di kepala ini, siswa dapat melakukan diskusi dengan sungguh-sungguh dalam menemukan jawaban dari pertanyaan guru sebagai pengetahuan yang utuh. Sehingga model ini juga akan membuat siswa lebih fokus dan siap dalam mengikuti pelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, maka akan dilakukan penelitian dengan judul “Keefektifan Model *Numbered Head Together (NHT)* Dengan Bantuan Media Gambar Terhadap Kemampuan Menceritakan Fabel Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Kunduran Blora Tahun Pelajaran 2018/2019”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, permasalahan yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah apakah model *numbered head together (NHT)* dengan bantuan media gambar efektif terhadap kemampuan menceritakan fabel pada pembelajaran siswa kelas VII SMP Negeri 3 Kunduran Blora Tahun Pelajaran 2018/2019?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan ini yaitu untuk mengetahui keefektifan model *numbered head together (NHT)* dengan bantuan media gambar terhadap kemampuan menceritakan fabel siswa kelas VII SMP Negeri 3 Kunduran, kabupaten Blora Tahun Pelajaran 2018 / 2019.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini yaitu mampu memberikan kontribusi bagi kajian ilmu pembelajaran secara ilmiah tentang penerapan keterampilan berbicara dan meningkatkan mutu pendidikan dengan menggunakan model *numbered head together (NHT)* dalam pembelajaran menceritakan fabel. Selain itu dapat menambah referensi bagi peneliti lain terutama mengenai keterampilan bercerita.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi pihak-pihak berikut:

a. Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat praktis bagi guru untuk bisa mengembangkan model pembelajaran yang aktif sebagai solusi terhadap kendala pelaksanaan pembelajaran, terkait dengan keterampilan berbicara.

b. Siswa

Penelitian ini dapat mengatasi kesulitan dalam kemampuan berbicara siswa, khususnya dalam menceritakan fabel dengan media gambar dan dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam berpikir dan menemukan ide-ide baru.

c. Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan bagi peneliti tentang penelitian khususnya dalam keterampilan menceritakan fabel dengan media gambar menggunakan model pembelajaran *numbered head together (NHT)* pada siswa.

E. Definisi Operasional

Untuk mempermudah dan memperjelas pengertian dalam penelitian di bawah akan diberikan batasan-batasan untuk setiap istilah untuk menghindari penafsiran yang berbeda pada istilah, maka perlu adanya definisi operasional.

Adapun definisi operasional dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Keefektifan

Keefektifan berasal dari kata efektif yang di defenisikan menurut KBBI, Kata efektif berarti ada efeknya (akibatnya, pengaruhnya, kesannya) Dapat membawa hasil;berhasil guna (usaha,tindakan); Mulai berlaku sedangkan defenisi dari kata efektif yaitu suatu pencapaian tujuan secara tepat atau memilih tujuan-tujuan yang tepat dari serangkaian alternatif atau pilihan cara dan menentukan pilihan dari beberapa pilihan lainnya.

2. Kemampuan

Kemampuan berasal dari kata “mampu” yang mempunyai arti dapat atau bisa. Kemampuan adalah kesanggupan, kecakapan, kekuatan kita berusaha dengan diri sendiri. Sedangkan menurut Robbin, kemampuan adalah kapasitas seseorang individu untuk melakukan beragam tugas dalam suatu pekerjaan. Lebih lanjut Robbin mengungkapkan bahwa kemampuan (*ability*) adalah kecakapan atau potensi seseorang untuk

menguasai keahlian dalam melakukan atau mengerjakan beragam tugas dalam suatu pekerjaan atau suatu penilaian atas tindakan seseorang.

3. Menceritakan

Menceritakan berasal dari kata dasar “cerita”. Menceritakan memiliki arti dalam kelas verba atau kata kerja sehingga menceritakan dapat menyatakan suatu tindakan, keberadaan, pengalaman, atau pengertian dinamis lainnya. Menurut KBBI menceritakan kata Verbia (kata kerja) memiliki definisi menurut cerita, memuat cerita, mengatakan / memberitahukan sesuatu kepada.

4. Fabel

Fabel adalah cerita fiksi atau khayalan belaka yang menceritakan kehidupan hewan yang berperilaku menyerupai manusia. Cerita fabel juga disebut cerita moral karena mengandung pesan yang berkaitan dengan moral.

5. Model *Numbered Head Together (NHT)*

Menurut Trianto (2011:62) model *numbered head together (NHT)* atau penomoran berpikir bersama adalah merupakan jenis pembelajaran kooperatif

yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa dan sebagai alternatif terhadap struktur kelas tradisional.

Menurut Huda (2013: 203) pada dasarnya, *numbered head together (NHT)* merupakan varian dari diskusi kelompok. Jadi, model *numbered head together (NHT)* adalah model pembelajaran yang bisa membantu untuk mengarahkan peserta didik terhadap materi yang diawali dengan penomoran.

6. Media

Menurut Gerlach & Ely (dalam Arsyad, 2002), media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi, yang menyebabkan siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Jadi menurut pengertian ini, guru, teman sebaya, buku teks, lingkungan sekolah dan luar sekolah, bagi seorang siswa merupakan media.

7. Gambar

Gambar diartikan sebagai sebuah tiruan barang baik itu orang, tumbuhan, binatang, dan sebagainya yang dibikin dengan menggunakan coretan pensil dan pada medium kertas dan sebagainya. Sumber lain mendefinisikan gambar sebagai suatu perpaduan antara titik, garis, bidang, serta warna yang dikomposisikan dengan tujuan untuk mencitrakan sesuatu (objek gambar). Gambar juga dapat diartikan sebagai sebuah tampilan suatu objek kedalam media gambar. Media sebuah gambar dapat berupa kertas, kain, papan kayu, dan berbagai macam media lainnya. Dengan melihat gambar seseorang juga bisa mengungkapkan imajinasi yang ada di dalam pikirannya.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Teoritis

Kegiatan berbicara merupakan kegiatan yang menarik karena dengan berbicara, siswa dapat mengungkapkan pikiran dan perasaan kepada orang lain. Akan tetapi, kegiatan berbicara akan terasa sulit jika siswa tidak dilatih untuk melakukannya. Pembelajaran kemampuan berbicara perlu mendapatkan perhatian karena kemampuan ini merupakan yang sangat penting bagi siswa. Kenyataan dilapangan keterampilan berbicara siswa masih kurang dan perlu digali lagi. Hal inilah yang membuat banyak peneliti mengangkat topik ini.

Landasan teori dalam penelitian ini adalah:

1. Berbicara

a. Hakikat berbicara

Menurut Tarigan (2008:14) bahwa berbicara merupakan suatu sistem tanda-tanda yang dapat didengar (audible) dan yang kelihatan (visible) yang memanfaatkan sejumlah otot tubuh manusia demi maksud dan tujuan gagasan atau ide-ide yang dikombinasikan. Masih menurut Tarigan (2008:16) berbicara adalah keterampilan mengucapkan bunyi-bunyi atau kata-kata atau mengekspresikan, menyatakan, serta menyampaikan pikiran, gagasan dan perasaan. Selanjutnya menurut Mulgrave (dalam Tarigan, 2008:16) berbicara merupakan instrumen yang mengungkapkan kepada penyimak hampir-hampir secara langsung apakah sang pembicara memahami atau tidak, baik bahan pembicaraannya maupun para penyimaknya; apakah dia bersikap tenang serta

dapat menyesuaikan diri atau tidak, pada saat dia mengomunikasikan gagasan-gagasannya; dan apakah dia waspada serta antusias atau tidak. Kegiatan berbicara dalam kehidupan sehari-hari merupakan kebutuhan manusia sebagai makhluk sosial karena setiap manusia tentunya selalu melakukan hubungan komunikasi dengan orang lain (KBBI 2008:196). Menurut Nuraeni (2009: 1), berbicara merupakan proses penyampaian informasi dari pembicara kepada pendengar dengan tujuan terjadi perubahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan pendengar sebagai akibat dari informasi yang diterimanya. Jadi, dapat disimpulkan bahwa berbicara adalah keterampilan berbahasa yang bertujuan menyampaikan maksud atau pikiran dan perasaan kepada pendengar

b. Tujuan Berbicara

Setiap kegiatan berbicara yang dilakukan manusia selalu mempunyai maksud dan tujuan. Tarigan (2008:16) mengatakan bahwa tujuan utama berbicara adalah untuk berkomunikasi. Agar dapat menyampaikan pikiran secara efektif, maka sebaiknya sang pembicara memahami makna segala sesuatu yang ingin dikombinasikan, dia harus mampu mengevaluasi efek komunikasi terhadap pendengarnya, dan dia harus mengetahui prinsip-prinsip yang mendasari segala sesuatu situasi pembicaraan, baik secara umum maupun perorangan.

Menurut Keraf (dalam Srinugraheni dan Suyadi, 2011: 25) tujuan berbicara adalah sebagai berikut, mendorong pembicara berusaha memberi semangat, membangkitkan gairah, serta menunjukkan rasa hormat dan pengabdian; meyakinkan, yaitu pembicara berusaha meyakinkan sikap, mental, intelektual, kepada para pendengarnya; bertindak, berbuat, menggerakkan, yaitu pembicara

menghendaki adanya tindakan atau reaksi fisik daripada pendengar, setelah mereka bangkit emosi serta kemauannya; menyenangkan dan menghibur, yaitu pembicara menyenangkan pendengar.

c. Ragam Kegiatan Berbicara

Tarigan (2008: 24-25) mengatakan bahwa ragam kegiatan berbicara sebagai berikut, berbicara di muka umum pada masyarakat (*public speaking*) yang mencakup empat jenis, yaitu: berbicara dalam situasi- situasi yang bersifat memberitahukan atau melaporkan, yang bersifat informatif (*informative speaking*); berbicara dalam situasi- situasi yang bersifat kekeluargaan, persahabatan (*fellowship speaking*); berbicara dalam situasi- situasi yang bersifat membujuk, mengajak, mendesak, dan meyakinkan (*persuasive speaking*); berbicara dalam situasi- situasi yang bersifat merundingkan dengan tenang dan hati-hati (*deliberative speaking*). Berbicara pada konferensi (*conference speaking*) yang meliputi: diskusi kelompok (*group discussion*), yang dapat dibedakan atas: (a).tindakan resmi (*informal*), dan masih dapat dibedakan atas: Kelompok studi (*study group*), Kelompok pembuat kebijaksanaan (*policy making group*), Komik.(b). resmi (*formal*) yang mencakup pula: Konferensi, Diskusi panel, Symposium(c) Prosedur parlementer (*parliamentary procedure*),(d) Debat. Berdasarkan bentuk, maksud, dan metodenya maka debat dapat diklasifikasikan atas tipe-tipe berikut ini.a. Debat parlementer atau majelis; b. Debat pemeriksaan ulangan; c. Debat formal, konvensional atau debat pendidikan. Pembagian di atas sudah jelas bahwa berbicara mempunyai ruang lingkup pendengar yang berbeda-beda. Berbicara pada masyarakat luas, berarti ruang lingkungannya juga lebih luas.

Sedangkan pada konferensi ruang lingkungannya terbatas. Menurut Puji Santoso (2007:6.35), “klasifikasi berbicara dapat dilakukan berdasarkan tujuannya, situasinya, cara penyampaiannya, dan jumlah pendengarnya”. Adapun penjelasan dari pernyataan tersebut adalah: 1. Berbicara berdasarkan tujuannya: a) Berbicara memberitahukan, melaporkan, dan menginformasikan b) Berbicara menghibur c) Berbicara membujuk, mengajak, menyakinkan atau menggerakkan; 2. Berbicara berdasarkan situasinya: a) Berbicara formal b) Berbicara informal; 3. Berbicara menurut cara penyampaiannya: a) Berbicara mendadak; b) Berbicara berdasarkan catatan; c) Berbicara berdasarkan hafalan; d) Berbicara berdasarkan naskah; 4. Berbicara menurut jumlah pendengarnya: a) Berbicara antar pribadi; b) Berbicara dalam kelompok kecil; c) Berbicara dalam kelompok besar

d. Rambu-rambu dalam Berbicara

Menurut Arsjad (1991) mengatakan bahwa hal-hal yang harus diperhatikan oleh seorang pembicara yaitu: menguasai masalah yang dibicarakan; penguasaan masalah ini akan menumbuhkan keyakinan kepada diri pembicara, sehingga akan tumbuh keberanian. Mulai berbicara kalau situasi sudah mengizinkan; sebelum memulai pembicaraan, hendaknya pembicara memperhatikan situasi seluruhnya, terutama pendengar. Pengarahan yang tepat akan dapat memancing perhatian pendengar; sesudah memberikan kata salam dalam membuka pembicaraan, seorang pembicara yang baik akan menginformasikan tujuan ia berbicara dan menjelaskan pentingnya pokok pembicaraan itu bagi pendengar. Berbicara harus jelas dan tidak terlalu cepat; bunyi-bunyi bahasa yang harus diucapkan secara tepat dan jelas. Padangan mata

dan gerak-gerak yang membantu; hendaknya terjadi kontak batin antara pembicara dengan pendengar. Pembicara sopan, hormat, dan melibatkan rasa persaudaraan; pembicara yang congkak dan memandang rendah pendengar dengan sikap dan kata-kata kasar, akan menghilangkan rasa simpati pendengar. Dalam komunikasi dua arah, mulailah berbicara kalau sudah dipersilahkan; seandainya kita ingin mengemukakan tanggapan, berbicaralah kalau sudah di beri kesempatan. Kenyaringan suara; suara hendaknya dapat di dengar oleh semua pendengar dalam ruangan itu. Pendengar akan lebih terkesan kalau ia dapat menyaksikan pembicaraan sepenuhnya; usahakan berdiri atau duduk pada posisi yang dapat dilihat oleh seluruh pendengar.

e. Faktor- faktor Kebahasaan Penunjang Kualitas / Keefektifan Berbicara

Keefektifan berbicara seseorang sangat dipengaruhi oleh faktor-faktor kebahasaan yang dikuasai olehnya. Faktor-faktor tersebut antara lain adalah: 1. ketepatan ucapan; seorang pembicara harus membiasakan diri mengucapkan bahasa secara tepat. Pengucapan bunyi bahasa yang kurang tepat, dapat mengalihkan perhatian pendengar. 2. penempatan tekanan, nada, sendi, dan durasi yang sesuai; kesesuaian tekanan, nada, sendi, dan durasi akan merupakan daya tarik tersendiri dalam berbicara. Bahkan kadang-kadang merupakan faktor penentu. Walaupun masalah yang dibicarakan kurang menarik, dengan penempatan tekanan, nada, sendi, durasi yang sesuai, akan menyebabkan masalahnya menjadi menarik. Sebaliknya jika penyampaian datar saja, dapat dipastikan akan menimbulkan kejemuhan dan keefektifan berbicara tentu

berkurang; 3. pilihan kata (diksi); pilihan kata hendaknya tepat, jelas, dan bervariasi. Mudah dimengerti oleh pendengar yang menjadi sasaran. Pendengar akan lebih terangsang dan akan lebih paham, kalau kata-kata yang digunakan sudah kata-kata yang sudah dikenal oleh pendengar. Misalnya, kata-kata populer tentu akan lebih efektif daripada kata-kata yang muluk-muluk dan berasal dari bahasa asing; 4. ketepatan sasaran pembicaraan; pembicara yang menggunakan kalimat efektif akan memudahkan pendengar menangkap pembicaraan. Susunan penuturan kalimat sangat besar pengaruhnya terhadap keefektifan penyampaian. Seorang pembicara harus mampu menimbulkan pengaruh meninggalkan kesan, atau kerinduan akibat. Kalimat efektif memiliki ciri utuh, berpautan, pemusatan perhatian, dan kehematan.

f. Faktor- faktor Non Kebahasaan Penunjang Keefektifan Berbicara

Keefektifan berbicara tidak hanya didukung oleh faktor kebahasaan, tetapi juga ditentukan oleh faktor nonkebahasaan. Bahkan dalam pembicaraan formal, faktor nonkebahasaan ini sangat mempengaruhi keefektifan berbicara. Dalam proses belajar-mengajar berbicara, sebaliknya faktor nonkebahasaan ini ditanamkan terlebih dahulu. Ketika berbicara di depan umum, siswa/peserta didik juga membutuhkan ilmu retorika untuk menunjang kualitas pembicaraannya. Selain itu, digunakan untuk meyakinkan pendengar akan kebenaran gagasan/topik yang dibicarakan. Yang termasuk faktor nonkebahasaan ialah :

1. Sikap pembicara, seorang pembicara dituntut memiliki sikap positif ketika berbicara maupun menunjukkan otoritas dan integritas pribadinya, tenang dan bersemangat dalam berbicara. Pandangan mata, seorang pembicara dituntut

mampu mengarahkan pandangan matanya kepada semua yang hadir agar para pendengar merasa terlihat dalam pembicaraan. Pembicara harus menghindari pandangan mata yang tidak kondusif, misalnya melihat ke atas, ke samping, atau menunduk; 2. Keterbukaan, seorang pembicara dituntut memiliki sikap terbuka, jujur dalam mengemukakan pendapat, pikiran, perasaan, atau gagasannya dan bersedia menerima kritikan dan mengubah pendapatnya kalau ternyata memang keliru atau tidak dilandasi argumentasi yang kuat; 3. Gerak-gerak dan mimik yang tepat, seorang pembicara dituntut mampu mengoptimalkan penggunaan gerak-gerak anggota tubuh dan ekspresi wajah untuk mendukung penyampaian gagasan. Untuk itu perlu dihindari penggunaan gerak-gerak yang tidak ajeg, berlebihan, dan bertentangan dengan makna kata yang digunakan; 4. Kenyaringan suara, seorang pembicara dituntut mampu memproduksi suara yang nyaring sesuai dengan tempat, situasi, jumlah pendengar, dan kondisi akustik. Kenyaringan yang terlalu tinggi akan menimbulkan rasa gerah dan berisik sedangkan kenyaringan yang terlalu rendah akan menimbulkan kesan melempem, lesu dan tanpa gairah; 5. Kelancaran, seorang pembicara dituntut mampu menyampaikan gagasannya dengan lancar. Kelancaran berbicara akan mempermudah pendengar menangkap keutuhan isi paparan yang disampaikan. Untuk itu perlu menghindari bunyi-bunyi penyela seperti em, ee, dll. Kelancaran tidak berarti pembicara harus berbicara dengan cepat sehingga membuat pendengar sulit memahami apa yang diuraikannya; 6. Penguasaan topik, seorang pembicara dituntut menguasai topik yang dibicarakan. Kunci untuk menguasai topik adalah persiapan yang matang, penguasaan materi yang baik, dan meningkatkan keberanian dan rasa percaya diri. dan Penalaran, seorang pembicara dituntut mampu menunjukkan penalaran yang

baik dalam menata gagasannya sehingga pendengar akan mudah memahami dan menyimpulkan apa yang disampaikan. Menurut Maydar dan Mukti (1987:20-22) faktor non kebahasaan yang menunjang keefektifan berbicara: sikap yang wajar, tenang, dan tidak kaku; pandangan harus diarahkan kepada lawan bicara; kesediaan menghargai pendapat orang lain; gerak-gerik dan mimik yang tepat; kenyaringan suara juga sangat menentukan; kelancaran; relevansi/ penalaran; penguasaan topik.

g. Faktor- faktor Penghambat Kegiatan Berbicara

Proses komunikasi ada kalanya mengalami gangguan yang mengakibatkan pesan yang diterima oleh pendengar tidak sama dengan apa yang dimaksud oleh pembicara. Ada 12 faktor yang harus dihindari dalam kegiatan berbicara, menurut Muhadjir dan Latief (dalam Srinugraheni dan Suyadi, 2011: 26) antara lain: klobotosme atau cuma menjadi pengembira/pendengar setia dan meramalkan tanpa melihat kepentingannya; kegrogian dan ketersendatan; dialog selisih pemahaman dan diskomunikasi; kemonotonan; ketidakjelasan isi dan fokus pembicaraan; pengungkapan yang berputar-putar dan tidak menentu; ketidakruntutan jalan pikiran; vokal yang tidak jelas dan tidak fasih; intonasi dan penjedaan yang tidak tepat; kekacaubalauan gramatikal; ungkapan-ungkapan yang menyinggung perasaan, kasar dan porno; penampilan dan gaya yang *over acting*. Menurut Rusmiati (dalam Isah Cahyani dan Hodijah, 2007: 63), hal-hal yang dapat menghambat kegiatan berbicara yang bersifat internal adalah sebagai berikut: 1. Ketidak sempurnaan alat ucap; Kesalahan yang diakibatkan kurang sempurnanya alat ucap akan mempengaruhi keefektifan dalam berbicara,

pendengar akan salah menafsirkan maksud pembicara; 2. Penguasaan komponen kebahasaan, meliputi hal berikut ini: a. Lafal dan intonasi; seorang pembicara harus mampu menggunakan lafal dan intonasi dengan benar supaya tidak salah penafsiran dari para pendengar; b. Pilihan kata; seorang pembicara dituntut mampu memilih dan menggunakan kata-kata dengan tepat; c. Struktur bahasa; seorang pembicara harus tahu bagaimana bagian-bagian dari sesuatu berhubungan satu dengan lain atau bagaimana sesuatu tersebut disatukan; d. Gaya bahasa; seorang pembicara harus memiliki ciri khas tersendiri dalam menyampaikan sesuatu untuk menarik perhatian para pendengarnya; 3. Penggunaan komponen isi, meliputi hal-hal berikut ini: a. Hubungan isi dengan topik; seorang pembicara harus membawakan sebuah berita yang selaras antara isi dengan topik; b. Struktur isi; seorang pembicara harus menyampaikan isi dari apa yang dibicarakannya dengan urutan-urutan yang terstruktur atau berurutan; c. Kualitas isi; tentunya isi yang disampaikan oleh pembicara harus bermutu, tidak hanya asal banyak tetapi apa yang disampaikan jauh dari isi tema; 4. Kelelahan dan kesehatan fisik maupun mental seorang pembicara yang tidak menguasai komponen bahasa dan komponen isi tersebut diatas akan menghambat keefektifan berbicara.

h. Jenis- jenis Berbicara

Bahasa dalam pengajaran akan kita dapatkan dalam berbagai jenis berbicara. Antara lain: diskusi, percakapan, pidato, dan ceramah. 1. Diskusi adalah salah satu bentuk kegiatan wicara yang meliputi 2 orang atau lebih dengan berdiskusi kita dapat memperluas pengetahuan serta memperoleh banyak pengalaman, dan

bertukar pikiran. Diskusi dibagi menjadi tujuh yaitu seminar, sarasehan, diskusi panel, kongres, muktamar, dan lokakarya. 2. Percakapan adalah percakapan antara 2 orang atau lebih yang mendalam dan saling mendengarkan serta berbagi pandangan satu sama lain. 3. Pidato adalah menyampaikan pikiran dalam bentuk kata kata yang disampaikan didepan banyak orang. 4. Ceramah adalah pidato yang bertujuan untuk memberi nasehat dan petunjuk, sementara ada audiens yang bertindak sebagai pendengar, ceramah dapat dilakukan kapan saja, tidak ada mimbar tempat khusus pelaksanaannya, waktu tidak dibatasi dan siapapun boleh berdakwah. Sedangkan menurut Srinugraheni dan Suyadi (2011: 28-36) jenis berbicara antara lain: wawancara : Bentuk percakapan dengan maksud tertentu yang dilakukan dua pihak (pewawancara dan orang yang diwawancarai/nara sumber) dinamakan wawancara; Pidato : pidato adalah suatu ucapan yang baik untuk disampaikan kepada orang banyak; Orasi ilmiah: orasi (oracion) adalah sebuah pidato formal, atau komunikasi oral formal yang disampaikan kepada khalayak ramai; Bercerita : bercerita atau mendongeng dapat dikatakan sebuah seni sekaligus kemampuan individu menceritakan sebuah cerita ataupun pengalaman secara lisan yang membangkitkan daya imajinasi pendengarnya.

2. Bercerita

a. Hakikat Bercerita

Larkin (Srinugraheni dan Suyadi, 2011:38) menyatakan bahwa bercerita merupakan sebuah seni berbicara yang menceritakan sebuah cerita atau pengalaman kepada pendengar dan biasanya dilakukan secara tatap muka. Bercerita merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang bersifat produktif

yang berarti menghasilkan ide, gagasan, dan sebuah pikiran (Yeti Mulyati, 2009: 64). Ide, gagasan, dan pikiran seorang pembicara memiliki hikmah atau dapat dimanfaatkan oleh penyimak/pendengar.

Sedangkan Tarigan (1981:35) bercerita merupakan salah satu keterampilan berbicara yang bertujuan untuk memberikan informasi kepada orang lain.

Melalui kegiatan bercerita, seseorang dapat menyampaikan berbagai ungkapan perasaan sesuai dengan apa yang dialami, dirasakan, dilihat, dan dibaca. Dengan kata lain, bercerita adalah salah satu keterampilan berbicara yang bertujuan untuk memberikan informasi kepada orang lain (pendengar) dengan cara menyampaikan berbagai macam ungkapan, perasaan sesuai dengan apa yang dialami, dirasakan, dilihat, dan dibaca.

b. Cerita

Bercerita merupakan suatu seni yang alami sebelum menjadi sebuah keahlian (Subyantoro, 2007:14). Dalam bercerita dibutuhkan latihan yang terus menerus, agar menjadi seorang pencerita yang handal. Salah satu keterampilan berbicara adalah bercerita. Cerita merupakan salah satu bentuk sastra yang bisa dibaca dan diungkapkan dengan ekspresi yang tepat. Cerita adalah narasi pribadi setiap orang yang menjadi bagian dari peristiwa.

Sedangkan dalam Kamus Besar Indonesia (2003:210), cerita merupakan tuturan yang membentangkan bagaimana terjadinya suatu hal atau peristiwa atau karangan yang menuturkan perbuatan, pengalaman kebahagiaan atau penderitaan orang, kejadian tersebut sungguh-sungguh atau rekaan.

Dapat disimpulkan bahwa cerita adalah narasi yang menyampaikan peristiwa atau kejadian secara lisan dengan pilihan kata/diksi dan ekspresi yang tepat, biasanya sering digunakan oleh guru/pengasuh/pendidik. Dengan bercerita, seseorang dapat mengungkapkan sesuatu yang mengisahkan tentang perbuatan, suatu kejadian, atau ekspresi perasaan secara lisan.

c. Keterampilan Bercerita

Keterampilan bercerita selalu berkaitan dengan pembelajaran berbicara dan tidak dapat dipisahkan, karena bercerita merupakan salah satu teknik dalam pembelajaran berbicara yang berkaitan dengan penggunaan bahasa secara lisan. Melalui kegiatan bercerita keterampilan berbahasa seseorang yang menyampaikan ide dan gagasan dapat diungkapkan untuk membagikan pengalaman yang diperoleh kepada orang lain melalui kata dan ekspresi. Menurut Burhan Nurgiyanto (2001:289) bercerita merupakan salah satu kemampuan yang bertujuan mengungkapkan kemampuan berbicara yang bersifat pragmatis.

Sedangkan Tarigan (2008: 32) kegiatan bercerita merupakan salah satu keterampilan berbicara yang bertujuan untuk memberi informasi kepada orang lain.

Jadi, kesimpulan bercerita merupakan suatu kegiatan berbicara mengungkapkan suatu informasi, dan kejadian yang benar terjadi atau hanya sebuah rekaan.

d. Teknik Bercerita

Menurut Moeslikhatoen (dalam Srinugraheni dan Suyadi, 2011:41) terdapat teknik bercerita sebagai berikut: bercerita dengan membaca buku cerita. Teknik ini dilakukan dengan cara guru menyampaikan cerita dengan cara membacakan buku cerita secara langsung; bercerita dengan menggunakan ilustrasi gambar. Guru menyampaikan cerita dengan menggunakan ilustrasi gambar sebagai media; bercerita dengan menggunakan papan flannel. Apabila dalam bercerita hendak menekankan pada urutan kejadian dan karakter tokoh sebagai model, maka tokoh-tokoh yang dimodelkan tersebut dapat digambarkan dan ditempel di papan flannel; bercerita dengan menggunakan media boneka. Tokoh yang terlibat dalam suatu cerita, dapat ditampilkan melalui sosok boneka; bercerita dengan dramatisasi. Ketika guru menyampaikan suatu cerita, maka guru melakukannya sambil memainkan karakter dari tokoh yang sedang diceritakan; bercerita dengan memainkan jari tangan. Guru dapat berkreasi menciptakan cerita yang disampaikan dengan cara memainkan jari-jari tangan. Dari sumber yang lain untuk dapat menjadi seorang pencerita yang baik, hendaknya memerhatikan beberapa teknik dalam bercerita. Berikut teknik-teknik bercerita yang baik: menggunakan kata-kata yang komunikatif; mengucapkan huruf, kata, dan kalimat dengan lafal yang tepat agar pendengar lebih memahami isi cerita; memerhatikan intonasi kalimat; mengucapkan kalimat dengan jeda yang tepat; memerhatikan nada tinggi dan rendah; menerapkan gesture dan mimik dalam peniruan gerak-gerak anggota badan dan raut muka.

e. Manfaat Bercerita

Metode bercerita merupakan metode yang banyak digunakan oleh guru/pendidik pada siswa, karena bercerita merupakan kegiatan yang menumbuhkan daya kreativitas anak dalam berkomunikasi. Hampir semua anak di dunia ini senang mendengarkan cerita, apalagi jika cerita bisa dibawakan dengan baik dan menarik.

Dalam kegiatan bercerita harus terdapat unsur keindahan, kehangatan, juga imajinasi. Karena bercerita dapat masuk ke alam bawah sadar, di mana alam bawah sadar inilah yang kemudian paling berperan membentuk karakter atau akhlak seorang anak.

Cerita dapat digunakan sebagai alat untuk merangsang aspek perkembangan diri pada anak karena cerita dan aktivitas bercerita identik dengan anak-anak. Hal ini tidak bias dipungkiri mengingat cerita memiliki banyak manfaat untuk anak-anak.

Menurut Banin (dalam Srinugraheni dan Suyadi, 2011: 40) manfaat bercerita adalah sebagai berikut : memotivasi siswa untuk belajar dalam suasana yang menggembarakan; pembelajaran yang berlaku melalui cerita lebih bermakna; melalui cerita, siswa dapat dilibatkan secara aktif; cerita yang bertema moral dapat membantu siswa menghayati nilai-nilai murni; cerita dapat mengurangi masalah disiplin secara tidak langsung; bercerita dapat memperluas pengalaman siswa yang dapat dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari; bercerita dapat meningkatkan kemampuan mendengar dan kreativitas siswa; bercerita dapat melatih siswa menyusun ide secara teratur, baik secara lisan maupun tulisan.

Menurut Bachtiar S. Bachri (2005: 11), manfaat bercerita adalah dapat memperluas wawasan dan cara berfikir anak, sebab dalam bercerita anak mendapat tambahan pengalaman yang bisa jadi merupakan hal baru baginya.

Cerita mampu melatih daya imajinasi anak dengan kemasan alur cerita yang menarik, penuh tanda tanya, dan irama cerita yang tidak monoton. Cerita terkadang membuat anak bisa mengidentifikasi tentang tokoh yang menampilkan kehebatan menjadi idola pada anak tersebut. Karakter tokoh yang menjadi idola akan ditiru oleh anak yaitu karakter protagonis dan karakter antagonis tokoh yang berkaitan dengan kecurangan untuk tidak boleh dicontoh pada diri anak.

3. Fabel

Fabel merupakan salah satu dongeng yang menampilkan binatang sebagai tokoh utama yang berperilaku layaknya seperti manusia. Cerita fable juga disebut dengan cerita fiktif atau rekaan. Cerita fabel disebut juga cerita moral dikarenakan pesan yang terdapat di dalam cerita tersebut sangat berkaitan erat dengan moral kehidupan yang bertujuan untuk mendapatkan pembelajaran dari cerita tersebut. Tokoh tersebut dapat berpikir, berperasaan, berbicara, bersikap dan berinteraksi seperti manusia. Fabel bersifat didaktis untuk mendidik. Fabel digunakan sebagai kiasan kehidupan manusia dan untuk mendidik masyarakat. Fabel memiliki ciri-ciri : tokoh utama binatang; alur ceritanya sederhana; cerita singkat dan bergerak cepat; karakter tokoh tidak diuraikan secara terperinci; gaya penceritaan secara lisan; pesan atau tema kadang dituliskan dalam cerita; pendahuluan sangat singkat dan langsung. Fabel mempunyai struktur/bagian-bagian, antara lain: Orientasi, merupakan bagian permulaan pada sebuah cerita fabel yang berisikan pengenalan

tokoh, pengenalan latar tempat dan waktu, pengenalan background atau tema dan lain sebagainya. Komplikasi, merupakan bagian klimaks pada sebuah cerita yang berisikan mengenai puncak masalah yang dialami dan dirasakan oleh tokoh. Resolusi, merupakan bagian yang berisikan pemecahan permasalahan yang dialami dan dirasakan oleh tokoh. Koda, merupakan bagian akhir dari teks cerita yang berisikan pesan-pesan dan atau amanat yang terdapat didalam cerita fabel itu sendiri.

4. Model Pembelajaran

Menurut Joyce dan Weil (dalam Trianto: 2007: 5) berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain. Menurut Ngatmini dkk (2012:7) model pembelajaran merupakan pola interaksi antara siswa dengan guru di dalam kelas menyangkut strategi, pendekatan, metode dan teknik pembelajaran yang diterapkan. Sedangkan menurut Trianto (2007: 6) model pembelajaran mengarah pada suatu pendekatan pembelajaran tertentu termasuk tujuannya, sintaksnya, lingkungannya, dan sistem pengelolaannya.

Jadi, simpulan model pembelajaran adalah strategi yang dipilih guru dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

5. Macam –macam Model Pembelajaran

Tipe-tipe *cooperative learning* (pembelajaran kooperatif) menurut Suprijono (2011:89-133) macam model pembelajaran antara lain adalah: (1) *role playing*, (2) pembelajaran berbasis masalah, (3) *cooperative script*, (4) *picture and picture*, (5) *numbered head together*, (6) *group investigation*, (7) *jigsaw*, (8) *team games tournament*, (9) *student team-achievement divisions*, (10) *examples non examples*, (11) *lesson study*. Berdasarkan model-model pembelajaran maka peneliti memilih Model *Numbered Head Together (NHT)*

Menurut Trianto (2007: 62) *numbered head together (NHT)* atau penomoran berpikir bersama adalah merupakan jenis pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa dan sebagai alternatif terhadap struktur kelas tradisional.

Menurut pendapat Trianto (2007: 62-63) Langkah-langkah penerapan model pembelajaran *numbered head together (NHT)* antara lain yaitu 1) penomoran, 2) mengajukan pertanyaan, 3) berfikir bersama, dan 4) menjawab. Adapun langkah-langkah penerapan model *Numbered Head Together (NHT)* dapat dijelaskan sebagai berikut: Tahap 1 : Penomoran; dalam fase ini guru membagi siswa ke dalam kelompok terdiri 4-5 orang dan kepada setiap anggota kelompok diberi nomor antara 1–5. Tahap 2: Mengajukan pertanyaan Guru mengajukan pertanyaan kepada siswa. Pertanyaan dapat bervariasi. Pertanyaan dapat amat spesifik dalam bentuk kalimat tanya. Tahap 3: Berpikir bersama siswa menyatukan pendapatnya terhadap jawaban pertanyaan itu dan meyakinkan tiap anggota dalam timnya mengetahui jawaban tim.

Tahap 4 : Menjawab; guru memanggil suatu nomor tertentu, kemudian siswa yang nomornya sesuai mengacungkan tangannya dan menjawab pertanyaan untuk seluruh kelas. Menurut Hamdani (2011: 90) kelebihan dan kelemahan dari model pembelajaran kooperatif tipe *numbered head together (NHT)* , kelebihan : Setiap siswa menjadi siap semua; Siswa dapat melakukan diskusi dengan sungguh-sungguh; Siswa yang pandai dapat mengajari siswa yang kurang pandai. Kelemahan: Kemungkinan nomor yang dipanggil, akan dipanggil lagi oleh guru; Tidak semua anggota kelompok dipanggil oleh guru.

6. Media Gambar

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang secara harfiah berarti “perantara atau penyalur”. Menurut Yusuf Hadi Miarso seperti dikutip Dwi Rianarwati (2006: 8), media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga bisa menolong terjadinya proses belajar pada siswa.

Sedangkan menurut Gagne (Arief S. Sadiman, 2007: 6), media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Selain itu media adalah segala bentuk fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Maka dapat disimpulkan bahwa media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa untuk belajar. Media pembelajaran banyak sekali jenis dan macamnya, salah satu adalah *media visual* yaitu media gambar. *Media gambar* adalah media yang paling umum dipakai. Media merupakan bahasa yang umum dapat dimengerti dan dinikmati dimana-

mana (Arief S. Sadiman,1986: 29) Menurut Sudjana (2007: 68), pengertian media gambar adalah media visual dalam bentuk grafis. Media grafis didefinisikan sebagai media yang mengkombinasi fakta dan gagasan secara jelas dan kuat melalui suatu kombinasi pengungkapan kata-kata dan gambar-gambar. Sedangkan Azhar Arsyad (1995: 83), mengatakan bahwa media gambar adalah berbagai peristiwa atau kejadian, objek yang dituangkan dalam bentuk gambar-gambar, garis, kata-kata, simbol-simbol, maupun gambar. Menurut Azhar Arsyad (2009: 2), disamping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia. Untuk itu guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang pengembangan media pembelajaran.

B. Hasil Penelitian Yang Relevan

Berikut adalah penelitian-penelitian yang berkaitan dengan keterampilan berbicara terutama tentang peningkatan kemampuan bercerita, antara lain:

Riski Hatta Fatmala (2016) dari Universitas PGRI Semarang melakukan penelitian yang berjudul “Keefektifan Model *Numberd Heat Together(NHT)* dalam Pembelajaran Keterampilan Bercerita Fabel pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Blora Kabupaten Blora Tahun Ajaran 2015/2016”. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dengan perhitungan uji t diperoleh harga t_{hit} sebesar 2,169. Hasil tersebut kemudian dibandingkan dengan nilai t_{t_i} untuk $d = (n_1 + n_2 - 2) = (23 + 23 - 2) = 44$ dan taraf signifikan 5% nilainya adalah $t_{t_i} = 2,02$. Ternyata $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,169 > 2,02$. Hal ini menunjukkan

bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Jadi dapat disimpulkan terdapat keefektifan model *numbered head together (NHT)* dalam pembelajaran bercerita tokoh Fabel Landasan teori dalam penelitian ini adalah pada siswa kelas VII SMP Negeri 2 Blora Kabupaten Blora tahun ajaran 2015/2016.

Akhmad Azwad Maulid (2012) dari Universitas PGRI Semarang dengan judul skripsinya yaitu “Efektivitas Metode *Brainstorming* dalam Pembelajaran Menceritakan Tokoh Cerita Fabel pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Sayung Demak Tahun Ajaran 2012/2013”. Dalam hasil penelitiannya menyimpulkan bahwa pembelajaran menceritakan tokoh fabel dengan menggunakan metode *Brainstorming* siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Sayung. Efektivitas dalam pembelajaran menceritakan tokoh fabel dengan metode *Brainsroming* terlihat setelah perhitungan uji hipotesis dengan menggunakan rumus uji t (t test), diperoleh t *hitung* sebesar 7,2. Nilai tersebut jika dibandingkan dengan t *tabel* dengan taraf signifikan 5% sebesar 2,049 ternyata t *hitung* jauh lebih besar dari t *tabel*. Hal yang sama juga terjadi pada taraf signifikan 1% t *hitung* 7,2 > t *tabel* 2,727.

Pada analisis akhir bahwa pembelajaran menceritakan fabel dengan media gambar diperoleh kegiatan siswa yang lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Karena dengan metode tersebut siswa diajak untuk memikirkan permasalahan yang disampaikan guru, sehingga siswa bisa menyampaikan jawaban dari pertanyaan guru tentang materi. Hal tersebut berpengaruh pada keterampilan berbicara dan ketuntasan siswa setelah menggunakan metode *Brainstorming* mencapai 100% mengalami peningkatan dari KKM yang ditentukan yaitu 75. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya,

terjadi persamaan keterampilan berbicara dalam menceritakan fabel dengan media gambar, dan perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu model pembelajaran yang digunakan *numbered head together (NHT)*.

C. Kerangka Berpikir

Keterampilan berbicara merupakan keterampilan yang ada di dalam pelajaran bahasa Indonesia dan wajib dilaksanakan pada siswa tingkat SMP. Berdasarkan hasil penelitian dan observasi dari pembelajaran-pembelajaran sebelumnya, dapat peneliti jadikan acuan bahwa keterampilan berbicara siswa sangat sulit dipelajari dibandingkan dengan keterampilan menulis, membaca, dan menyimak pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VII di SMP Negeri 3 Kunduran Blora. Hasil belajar siswa dalam pembelajaran keterampilan bercerita dan mengkreasi isi fabel masih di bawah Standar Kriteria Lulusan (SKL) yaitu 72 yang seharusnya ketuntasan SKL setelah mencapai nilai 75.

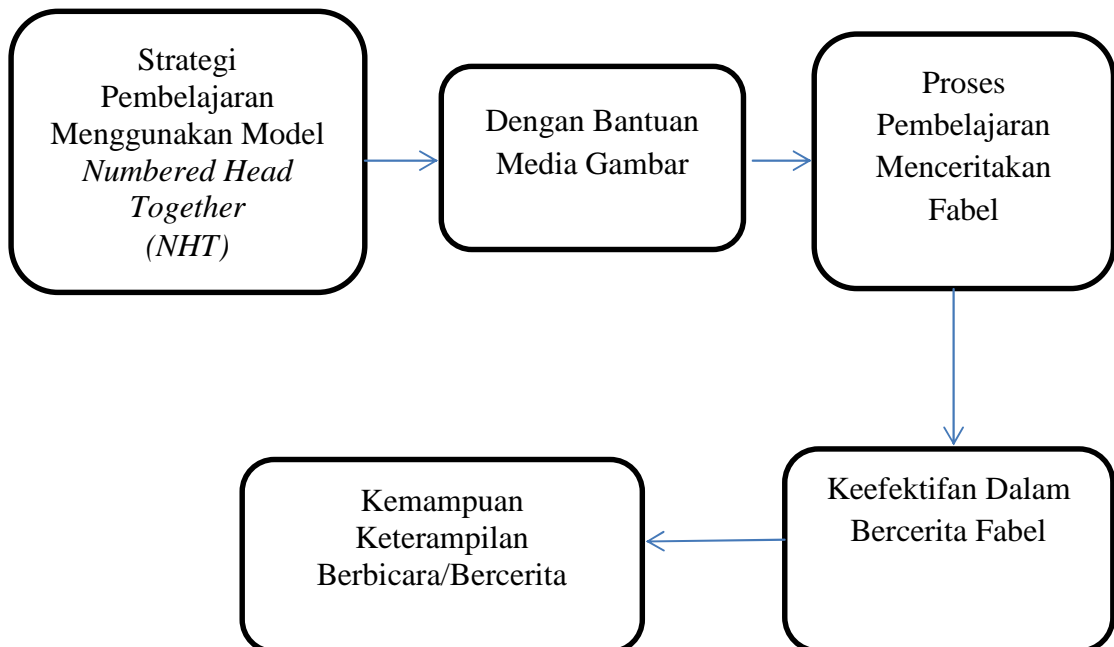
Melihat nilai tersebut, dapat dikatakan bahwa nilai rata-rata yang dicapai oleh siswa masih rendah. Salah satu faktor penyebab masih rendahnya nilai rata-rata tersebut adalah kurang tertariknya siswa dalam mengikuti pembelajaran berbicara karena variasi model pembelajaran yang digunakan guru hanya menggunakan metode ceramah dengan menerangkan berbagai macam teori, sementara kesempatan berbicara siswa masih rendah. Siswa hanya berperan sebagai pendengar tanpa mendapat hasil pembelajaran yang relevan sehingga pembelajaran menjadi kurang menarik, sukar, dan membosankan.

Salah satu cara yang dapat digunakan agar siswa mampu menuangkan gagasannya ke dalam sebuah keterampilan berbicara adalah dengan menggunakan

model *numbered head together (NHT)*. Model tersebut dapat membantu mengarahkan siswa terhadap materi yang dipelajarinya dan diawali dengan *numbering* (penomoran) dalam kelompok kecil.

Dari penggunaan penomoran yang ditentukan guru pada pembelajaran bercerita fabel, siswa diberi kesempatan untuk menuangkan ide atau gagasan dengan menjawab atas pertanyaan guru dalam bentuk keterampilan berbicara dengan cara guru memanggil siswa yang memiliki nomor sama dan kelompok yang lain dapat menanggapi dari hasil penampilan temannya. Hal itu dilakukan agar dapat mengembangkan diskusi lebih dalam, sehingga siswa dapat menemukan jawaban dari pertanyaan guru sebagai pengetahuan yang utuh.

Dari uraian tersebut, maka kerangka berpikir pada penelitian ini adalah sebagai berikut:



D. Hipotesis Penelitian

Menurut Arikunto (2010: 110) hipotesis merupakan suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul. Berdasarkan kajian teoretis dan kerangka berpikir di atas, dirumuskan hipotesis dalam penelitian ini yaitu:

H_a : Terdapat keefektifan model *Numbered Head Together (NHT)* terhadap kemampuan menceritakan fabel dengan bantuan media gambar pada siswa kelas VII SMP Negeri 3 Kunduran Blora Tahun Ajaran 2018/2019.

H_0 : Tidak terdapat keefektifan model *Numbered Head Together (NHT)* terhadap kemampuan menceritakan fabel dengan bantuan media gambar pada siswa kelas VII SMP Negeri 3 Kunduran Blora Tahun Ajaran 2018/2019.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMPN 3 Kunduran, Kabupaten Blora. Sekolah ini beralamat Jl. Jagong-Karanggeneng Km.2 Kunduran-Blora.

2. Waktu Penelitian

Jadwal rencana pelaksanaan penelitian akan dilaksanakan pada semester II tahun ajaran 2018-2019. Penelitian ini akan dilaksanakan dari bulan Februari sampai April 2019.

B. Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini, menggunakan pendekatan kuantitatif. Prinsip-prinsip teoretis penelitian kuantitatif yang salah satunya adalah mengkonstruksikan pengetahuan pada prosedur eksplisit, eksak, formal dalam mendefinisikan konsep serta mengukur konsep-konsep dan variabel (Poerwandari, 1998). Fokus penelitian kuantitatif diidentifikasi sebagai proses kerja yang berlangsung secara ringkas, terbatas dan memilah-milah permasalahan menjadi bagian yang dapat diukur atau dinyatakan dalam angka-angka. Penelitian ini adalah jenis Penelitian eksperimen semu (*Quasi Eksperimental Design*) karena tidak semua

variabel yang mempengaruhi variabel terikat dikontrol. Pada penelitian ini akan dilihat hubungan sebab akibat dari penggunaan perlakuan pada kelas eksperimen dan membandingkan hasilnya dengan kelas kontrol seperti pada tabel berikut:

Tabel 3.1

Desain Penelitian

Kelompok	Perlakuan	Hasil tes
A (Eksperimen)	X1	Y1
B (Kontrol)	X2	Y2

Keterangan:

X1 : Pembelajaran menceritakan fabel dengan bantuan media gambar tanpa teks menggunakan strategi *numbered head together (NHT)*

X2 : Pembelajaran menceritakan fabel dengan bantuan media gambar dan teks menggunakan strategi membaca

Y1 : Keefektifan menceritakan fabel dengan bantuan media gambar tanpa teks dengan strategi *numbered head together (NHT)* kelas eksperimen

Y2 : Keefektifan menceritakan fabel dengan bantuan media gambar dan teks dengan strategi membaca kelas kontrol

Dalam penelitian ini terdapat dua kelompok penelitian, yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Kelompok kontrol merupakan kelompok yang

tidak diberi perlakuan/tanpa penggunaan model *numbered head together (NHT)*. Kelompok eksperimen merupakan kelompok yang diberi perlakuan dengan digunakan model *numbered head together (NHT)*. Apakah terjadi peningkatan, penurunan, atau bahkan tidak ada perubahan pada hasil akhir pembelajaran.

C. Populasi dan Sampel,

1. Populasi

Menurut Sugiyono (2009: 117) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas atau karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Populasi yang akan dijadikan objek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 3 Kunduran Blora, yang terdiri dari 3 kelas : yaitu VII A dengan 27 siswa, VII B dengan 27 siswa, dan VII C dengan 26 siswa, sehingga jumlah keseluruhan siswa kelas VII adalah 80.

2. Sampel

Menurut Sugiyono (2009: 118) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki dari populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu.

Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 3 Kunduran Blora dengan mengambil dua kelas, yang dipilih secara acak dengan menggunakan teknik *cluster random sampling*. Satu kelas sebagai kelas kontrol dan kelas satunya sebagai kelas eksperimen. Dengan anggapan bahwa setiap kelas memiliki kesempatan yang sama untuk dijadikan sampel dalam penelitian. Setelah melalui proses tersebut, maka diperoleh sampel kelas VII B sebagai kelas kontrol dan kelas VII A sebagai kelas eksperimen.

D. Variabel Penelitian

1. Variabel Bebas (*independent*)

Variabel bebas pada penelitian ini mengacu pada ragam pembelajaran atau stimulus yang dikenakan pada kedua objek penelitian. Objek penelitian pertama sebagai kelas eksperimen diberikan perilaku pembelajaran dengan menerpakan model *Numbered Head Together (NHT)* dengan bantuan media gambar tanpa teks dan objek kedua sebagai kelas kontrol diberikan perlakuan pembelajaran model membaca gambar yang terdapat teks didalamnya.

2. Variabel Terikat (*dependent*)

Variabel terikat pada penelitian ini adalah kemampuan menceritakan fabel dengan bantuan media gambar tanpa teks pada kelas eksperimen dan menceritakan fabel dengan membaca teks dan gambar pada kelas kontrol. Kemampuan menceritakan kembali isi fabel dapat melatih anak

dalam keterampilan berbicara atau bercerita. Secara operasional keterampilan berbicara pada penelitian ini diukur berdasarkan skor tes keefektifan yang diperoleh siswa pada kelas yang dibelajarkan dengan model *Numbered Head Together (NHT)* dengan kelas menggunakan model membaca.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Mengumpulkan data adalah mengamati objek yang diteliti.

Sugiyono (2009:193) mengemukakan pengumpulan data dapat dilakukan dengan berbagai *setting*, berbagai sumber dan berbagai cara. Bisa dilihat dari *settingnya*, dapat dikumpulkan pada setting alamiah, pada laboratorium dengan metode eksperimen, di rumah dengan berbagai responden, pada suatu seminar, dan diskusi.

Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian ini adalah teknik tes dan teknik non-tes.

1. Teknik Tes

Arikunto (2010: 193) Teknik tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan atau lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi kemampuan atau bakat yang dimiliki individu atau kelompok. Teknik tes ini

digunakan untuk mendapatkan data kemampuan siswa dalam menceritakan fabel menggunakan gambar dengan model *numbered head together (NHT)*.

Melalui cara ini, materi tes yang diberikan mengacu pada materi pelajaran yang digunakan sebagai materi dalam penelitian yaitu kemampuan menceritakan kembali fabel. Pelaksanaan tes dilakukan setelah materi dan pembelajaran menceritakan fabel menggunakan gambar dengan model *numbered head together (NHT)*. Sehingga didapatkan data siswa tentang keterampilan berbicara pada siswa kelas VII SMP Negeri 3 Kunduran Blora.

2. Teknik Non-tes

Teknik ini dilakukan untuk mengetahui keadaan siswa selama pembelajaran berlangsung dan perubahan kemajuan perilaku siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran menceritakan fabel dengan menggunakan gambar. Teknik non-tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, angket, dan dokumentasi.

a. Observasi

Menurut Nasution (dalam Sugiyono, 2010: 310) observasi adalah dasar semua ilmu pengetahuan. Para ilmuan hanya dapat bekerja berdasarkan data, yaitu fakta mengenai dunia kenyataan yang diperoleh melalui observasi. Menurut Patton (dalam Sugiyono, 2010: 313), manfaat observasi adalah sebagai berikut:

- 1) Dengan observasi di lapangan peneliti akan lebih mampu memahami konteks data dalam keseluruhan situasi sosial, jadi akan dapat diperoleh pandangan yang holistik atau menyeluruh.
- 2) Dengan observasi maka akan diperoleh pengalaman langsung, sehingga memungkinkan peneliti menggunakan pendekatan induktif, jadi tidak dipengaruhi oleh konsep atau pandangan sebelumnya. Pendekatan induktif membuka kemungkinan melakukan penemuan atau *discovery*.
- 3) Dengan observasi, peneliti dapat melihat hal-hal yang kurang atau tidak diamati orang lain, khususnya orang yang berada dalam lingkungan itu, karena telah dianggap "*biasa*" dan karena itu tidak akan terungkap dalam wawancara.
- 4) Dengan observasi, peneliti dapat menemukan hal-hal yang sedianya tidak akan terungkap oleh responden dalam wawancara karena bersifat sensitif atau ingin ditutupi karena dapat merugikan nama lembaga.
- 5) Dengan observasi, peneliti dapat menemukan hal-hal yang di luar persepsi responden, sehingga peneliti memperoleh gambaran yang lebih komprehensif.

Tujuan dari observasi ini adalah untuk mengetahui kondisi siswa pada saat mengikuti pelajaran. Sikap siswa dilihat dari proses pembelajaran bercerita fabel menggunakan media gambar mengalami kesulitan atau tidak.

b. Kuesioner (Angket)

Menurut Sugiyono (2010: 199) kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.

c. Dokumentasi

Menurut Arikunto (2010: 274) metode dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, lengger, agenda, dan sebagainya.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat bantu yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data penelitian. Menurut Sugiyono (2010: 147) instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati.

1. Instrumen Tes

Instrumen tes dalam penelitian ini adalah tes praktik siswa dengan maju ke depan kelas untuk menyampaikan cerita fabel dengan gambar yang sama pada masing-masing kelompok. Dalam hal ini, guru bisa mengetahui masing-masing kemampuan bercerita siswa. Pelaksanaan tes dilaksanakan setelah pemberian sub pokok bahasan tersebut selesai. Dalam kemampuan keterampilan berbicara, dilakukan dengan proses dan pemberian nilai hasil akhir. Penggunaan model

numbered head together (NHT) dalam pembelajaran menceritakan fabel dengan media gambar, setiap aspek dinilai berdasarkan pedoman penilaian dengan memperhatikan aspek. Penelitian menggunakan bobot pada masing-masing unsur. Nilai semua aspek diakumulasikan akan menjadi nilai maksimal yaitu 100.

Kisi- Kisi

Kisi- kisi dari kegiatan menceritakan fabel dengan media gambar yaitu:

Standar Kompetensi: Berbicara

Mengekspresikan pikiran dan perasaan melalui kegiatan bercerita

Kompetensi Inti

4. Mengolah, menyajikan, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

Kompetensi Dasar :

- 4.11. Menceritakan kembali isi fabel/legenda daerah setempat

Materi Ajar:

1. Langkah menceritakan kembali isi fabel;
2. Berlatih menceritakan kembali isi fabel dengan media gambar;
3. Menceritakan kembali isi fabel dengan media gambar.

Instrumen Soal

Liat gambar tema fabel yang sudah dibagikan berkelompok, lalu ceritakanlah isi fabel tersebut di depan kelas dengan memperhatikan runtutan cerita, suara/lafal, pilihan kata (diksi), kelancaran berbicara, karakter dan watak tokoh.

Gambar Fabel :





Tabel 3.2 Pedoman Penskoran Menceritakan Fabel Dengan Bantuan Media Gambar

No.	Aspek yang dinilai	Deskriptor	Skor
1.	Urutan dan Intonasi 1) Kegiatan bercerita dilakukan dengan runtut. 2) Memberikan tekanan intonasi yang sesuai. 3) Dalam penyampaian cerita sesuai dengan karakter tokoh	a. Siswa mampu memenuhi tiga kriteria penggunaan urutan dan intonasi yang tersedia.	3
		b. Siswa mampu memenuhi dua kriteria penggunaan urutan dan intonasi yang tersedia.	2
		c. Siswa mampu memenuhi satu kriteria penggunaan urutan dan intonasi yang tersedia.	1
3.	Pilihan kata (diksi) 1) Pilihan kata dan ungkapan efektif. 2) Menguasai pembentukan kata. 3.) Makna jelas	a. Siswa mampu memenuhi tiga kriteria pilihan kata (diksi) yang tersedia.	3
		b. Siswa mampu memenuhi dua kriteria pilihan kata (diksi) yang tersedia.	2
		c. Siswa mampu memenuhi satu kriteria pilihan kata (diksi) yang tersedia.	1
3.	Pilihan kata (diksi) 1) Pilihan kata dan ungkapan efektif. 2) Menguasai pembentukan kata. 3.) Makna jelas	a. Siswa mampu memenuhi tiga kriteria pilihan kata (diksi) yang tersedia.	3
		b. Siswa mampu memenuhi dua kriteria pilihan kata (diksi) yang tersedia.	2
		c. Siswa mampu memenuhi satu kriteria pilihan kata (diksi) yang tersedia.	1
4.	Kelancaran 1) Penyampaian lancar 2) Penyampaian tidak terlalu cepat 3) Tidak ada kesalahan	a. Siswa mampu memenuhi tiga kriteria kelancaran yang tersedia.	3
		b. Siswa mampu memenuhi dua kriteria kelancaran yang tersedia.	2
		c. Siswa mampu memenuhi satu kriteria kelancaran yang tersedia.	1

		c. Siswa mampu memenuhi satu kriteria kelancaran yang tersedia.	
5.	Gestur dan mimik 1.)Menghidupkan komunikasi 2.) Gerakan luwes 3.) Gerakan sesuai	a. Siswa mampu memenuhi tiga kriteria gestur dan mimik yang tersedia. b. Siswa mampu memenuhi dua kriteria gestur dan mimik yang tersedia. c. Siswa mampu memenuhi satu kriteria gestur dan mimik yang tersedia.	3 2 1
6.	Kelengkapan isi cerita 1) Mencakup unsur intrinsik 2) Pesan moral 3) Keunggulan dan kelemahan cerita fabel	a. Siswa mampu memenuhi tiga kriteria kelengkapan isi cerita yang tersedia. b. Siswa mampu memenuhi dua kriteria kelengkapan isi cerita yang tersedia. c. Siswa mampu memenuhi satu kriteria kelengkapan isi cerita yang tersedia.	3 2 1
	Jumlah Skor		18

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{Perolehan Skor} \times \text{Skor ideal (100)}}{\text{Skor Maksimum (18)}} = \dots$$

Tabel 3.3 Kategori Kemampuan Bercerita Fabel

No	Kategori	Rentang skor
1	sangat baik	85-100
2	Baik	70-84
3	Cukup	60-69
4	Kurang	50-59
5	sangat kurang	0-49

2. Instrumen *Non-tes*

a. Observasi

Observasi digunakan untuk mengamati siswa dengan lebih saksama dalam pembelajaran bercerita fabel dengan media gambar secara berlangsung. Hal tersebut dilakukan untuk menganalisis keefektifan dan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dalam melakukan pembelajaran bercerita fabel dengan menggunakan model *Numbered Head Together*.

Cara yang dilakukan adalah dengan mengobservasi setiap anak dan ditentukan dari beberapa aspek yang diamati.

**LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU
DALAM PROSES PEMBELAJARAN**

Sekolah : SMP Negeri 3 Kunduran

Hari/ Tanggal :

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas/Semester : VII / 2

Pengamat :

Jawablah pertanyaan di bawah dengan memberikan tanda centang () dan beri keterangan jika perlu!

No	Aspek Yang Dinilai	Ya	Tidak	KETERANGAN
1.	Kemampuan membuka pelajaran a. menarik perhatian siswa b. memotivasi siswa c. membuat apersepsi			
2.	Sikap guru dalam proses pembelajaran a. kejelasan suara dalam berkomunikasi dengan siswa b. tidak melakukan gerakan atau ungkapan yang mengganggu perhatian siswa c. antusiasme mimik dalam penampilan			
3.	Penguasaan materi pokok pembelajaran a. materi ajar disampaikan sesuai dengan langkah-langkah yang direncanakan b. kejelasan menerangkan berdasarkan tuntutan aspek kompetensi (kognitif, afektif, dan psikomotor) c. kejelasan dalam memberikan contoh			

4.	<p>Implementasi skenario pembelajaran</p> <ol style="list-style-type: none"> a. penyajian materi ajar relevan dengan apa yang tertuang dalam RPP b. proses pembelajaran berpusat pada siswa c. antusias dalam menanggapi dan menggunakan respon dari siswa d. cermat dalam pemanfaatan waktu, sesuai dengan alokasi yang direncanakan 			
6.	<p>Evaluasi</p> <ol style="list-style-type: none"> a. melakukan evaluasi berdasarkan tuntutan aspek kompetensi b. melakukan evaluasi sesuai dengan butir soal yang telah direncanakan dalam RPP c. melakukan evaluasi sesuai alokasi waktu yang direncanakan 			
7.	<p>Kemampuan menutup pelajaran</p> <ol style="list-style-type: none"> a. meninjau kembali/ menyimpulkan materi kompetensi yang diajarkan b. memberi kesempatan siswa bertanya 			

Blora,2019

Pengamat,

.....

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA
DALAM PROSES PEMBELAJARAN

Sekolah : SMP Negeri 3 Kunduran

Hari/ Tanggal :

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas/Semester : VII / 2

Pengamat :

Jawablah pertanyaan di bawah dengan memberikan tanda centang () dan beri keterangan jika perlu!

No	Aspek Yang Dinilai	Ya	Tidak	KET
1.	Siswa siap mengikuti pembelajaran bercerita fabel			
2.	Siswa serius memperhatikan penjelasan dari guru di depan kelas.			
3.	Siswa aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran bercerita fabel.			
4.	Siswa menyampaikan pendapat persetujuan atau penolakan dari kegiatan diskusi.			
6.	Siswa memberikan respon positif terhadap kegiatan pembelajaran bercerita fabel.			

Blora,2019

Pengamat,

b. Kuesioner (angket)

Angket dilakukan setelah pembelajaran bercerita fabel dengan model *Numbered Head Together (NHT)*. Adapun cara yang ditempuh dalam melaksanakan angket yaitu mempersiapkan lembar angket yang berisi daftar pertanyaan seputar materi yang diperoleh dengan metode yang digunakan dan selanjutnya dibagikan kepada masing-masing siswa. (Lampiran 9)

Tabel 3.4 Instrumen Angket Siswa

No	Pertanyaan	Ya	Tidak
1.	Apakah kamu merasa senang ketika mengikuti pembelajaran bercerita fabel?		
2.	Apakah ada kesulitan yang kamu temui pada saat pembelajaran?		
3.	Apakah kamu sudah memahami materi bercerita fabel		
4.	Apakah kamu merasa nyaman dengan media pembelajaran yang digunakan?		
5.	Apakah kamu dapat memahami materi bercerita tokoh idola menggunakan media yang digunakan?		
6.	Apakah kamu yakin setelah pembelajaran ini kamu akan mendapat nilai yang tinggi?		

G. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian tidak terlepas dari berbagai substansi pendukung di dalamnya, salah satunya adalah data penelitian.

Menurut Arikunto (2010: 161) data adalah hasil pencatatan peneliti, baik yang berupa fakta ataupun angka. Dari sumber SK Menteri P dan K No. 0259/U/1977 tanggal 11 Juli 1977 disebutkan bahwa data adalah segala fakta dan angka yang dapat dijadikan bahan untuk menyusun suatu informasi.

Menurut Sudjana (2005:8) data harus betul-betul “jujur”, yakni kebenaran harus dapat dipercaya. Proses pengumpulan data dapat dilakukan dengan jalan *sensus* atau *sampling*.

Data yang digunakan adalah data primer yaitu data yang diambil dari siswa kelas VII A dan VII B SMP Negeri 3 Kunduran Blora yaitu melalui tes bercerita fabel.

1. Uji Prasyarat Analisis

Adapun uji prasyarat meliputi uji normalitas dan uji homogenitas, apabila dua uji tersebut sudah dilakukan maka selanjutnya dilakukan uji hipotesis. Uji tersebut digunakan untuk menguji keefektifan dari bercerita fabel yang harus ditentukan dengan menggunakan rumus-rumus yang di terapkan sehingga datanya bersifat valid. Adapun pengujian datanya adalah sebagai berikut:

a. Uji Normalitas

Menurut Sudjana (2005:466-468) uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data/sampel yang diperoleh berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas yang digunakan adalah metode uji *lilliefors* karena data yang digunakan berupa data tunggal yaitu:

1) Menentukan Hipotesis

H_0 : Sampel berasal dari populasi berdistribusi normal.

H_a : Sampel berasal dari populasi tidak berdistribusi normal.

2) Tingkat Signifikansi, $\alpha = 0,05$.

3) Statistik Uji

$$L = \text{Maks } F(z_i) - S(z_i)$$

Dengan $F(z_i) = P(z \leq z_i)$ Selanjutnya dihitung proporsi $z_1, z_2, z_3, \dots, z_n$ yang lebih kecil atau sama dengan z_i Jika proporsi ini dinyatakan oleh

$$S(z_i) \text{ maka } S(z_i) = \frac{(\text{banyaknya } z_1, z_2, z_3, \dots, z_n \text{ yang } \leq z_i)}{n}$$

$$Z_i = \text{skor standar untuk } Z_i = \frac{x_i - \bar{x}}{S}$$

S = standar deviasi sampel

\bar{X} = rerata sampel

d. Daerah Kritik

$$DK = \{L | L > L_{\alpha, n}\}$$

$L_{\alpha, n}$ diperoleh dari tabel *lilliefors* pada tingkat signifikansi α dan derajat bebas n (ukuran sampel)

e. Keputusan Uji

H_0 ditolak jika $L \in DK$ atau H_0 ditolak jika $L \notin DK$

b. Uji Homogenitas

Menurut Sudjana (2002: 261) uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah kelompok mempunyai varians yang sama atau tidak. Uji homogenitas dalam penelitian ini menggunakan uji F.

Langkah-langkah yang ditempuh dalam uji F adalah:

a. Menentukan Hipotesis

$$H_0 = \sigma_1^2 = \sigma_2^2$$

$$H_1 = \sigma_1^2 \neq \sigma_2^2$$

Keterangan:

σ_1^2 : varians kelompok eksperimen

σ_2^2 : varians kelompok kontrol

b. Tingkat Signifikansi, $\alpha = 0,05$

c. Statistik Uji

$$F = \frac{v_1}{v_2} \frac{t_1}{t_2}$$

d. Daerah Kritik

$$DK = \{F | F > F_{0,05;dk1;dk2}\}$$

e. Keputusan Uji

H_0 ditolak jika $L \in DK$ atau H_0 ditolak jika $L \notin DK$

2. Uji Keseimbangan

Prosedur uji keseimbangan pada penelitian ini menggunakan uji-t dua ekor. Langkah-langkah uji keseimbangan dengan uji-t dua ekor adalah sebagai berikut:

a. Menentukan Hipotesis

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$$

b. Tingkat signifikansi = 0,05

c. Statistik Uji

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

$$s_p^2 = \frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

d. Daerah Kritik

$$DK = \{t | t > t_{\alpha/2, n_1+n_2-2} \text{ atau } t < -t_{\alpha/2, n_1+n_2-2}\}$$

e. Keputusan Uji

H_0 ditolak jika harga statistik uji t berada di dalam daerah kritik

H_0 diterima jika harga statistik uji t berada di luar daerah kritik

H_0 ditolak berarti populasi mempunyai rata-rata yang tidak sama, jika H_0 diterima berarti populasi mempunyai rata-rata yang sama (populasi seimbang).

3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis digunakan untuk menentukan efektifitas penggunaan model *Numbered Head Together* pada kelas eksperimen. Pengujian hipotesis digunakan uji-t satu ekor. Uji-t satu ekor, didefinisikan notasi-notasi sebagai berikut:

- a. Menentukan Hipotesis

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_1 : \mu_1 < \mu_2$$

- b. Tingkat signifikansi = 0,05

- c. Statistik Uji

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Dimana:

$$s_p^2 = \frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2},$$

Keterangan :

\bar{X}_1 : nilai rata-rata kelompok eksperimen

\bar{X}_2 : nilai rata-rata kelompok kontrol

n_1 : banyaknya kelompok eksperimen

n_2 : banyaknya kelompok kontrol

t : uji kesamaan dua rata-rata

s_i^2 : varians kelompok eksperimen

S : Simpangan baku gabungan.

d. Daerah Kritik

$$DK = \{t | t > t_{\alpha/2, n_1+n_2-2}\}$$

e. Keputusan Uji

H_0 ditolak jika harga statistik uji t berada di dalam daerah kritik

H_0 diterima jika harga statistik uji t berada di luar daerah kritik

f. Kesimpulan Uji Hipotesis

Kesimpulan sebaiknya ditulis dalam bahasa sehari-hari dalam koheren dengan permasalahan yang dirumuskan di awal penelitian.

