

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tempat Dan Waktu Penelitian

Peneliti melakukan Penelitian di kelas IV SDN Kosambibatu II yang beralamat Dusun Kosambibatu, Kecamatan Cilebar Kabupaten Karawang, Jawa Barat. Penelitian ini akan dilakukan pada saat semester genap tahun pelajaran 2023/2024, tepatnya pada bulan Januari-Maret 2024.

B. Desain Dan Metode Penelitian

Desai pada sebuah penelitian adalah suatu pencarian kebenaran atau cara yang dipergunakan untuk mengumpulkan data penelitian yang hasilnya dapat dibuktikan. Metode pada penelitian ini, yaitu menggunakan metode kuantitatif. *Desain* yang dipakai penelitian ini yaitu *pre-eksperimental*. nama lain dari desain *pre-eksperimental* ialah *quasi eksperimen*, hal ini dikarenakan desain ini belum dikategorikan sebagai eksperimen sungguh-sungguh. desain *Pre-eksperimental design* ini merupakan rancangan yang mencangkup hanya satu kelas ataupun satu grup yang diberikan pada saat pra dan pasca uji, dengan kata lain dilakukan terhadap satu grup tanpa adanya grup kontrol. Sugiyono (2019), menyatakan metode penelitian eksperimen adalah suatu metode kuantitatif, yang biasanya menerapkan ketika penelitian bermaksud untuk melakukan percobaan untuk mengidentifikasi pengaruh variabel *independent, treatmen* atau perlakuan khusus kepada variabel *dependen*, hasil, output untuk situasi yang dapat dikendalikan.

Selanjutnya, *pre-eksperimen* yang diaplikasikan oleh penelitian ini memiliki bentuk desain *one-grup pretest-posttest design* yang mana peneliti melakukan uji *pretest* kepada siswa. Selanjutnya setelah uji *pretest* selesai, dilanjutkan dengan perlakuan. Pada tahap akhir, setelah dilakukan perlakuan diberi uji *posttest*. Dengan tahapan seperti yang sudah dijelaskan yang kemudian akan dibandingkan hasil dari *pretest* dan *posttest*. Desain rancangan penelitian *one-grup pretest-posttest* dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 3. 1 Bentuk Design Penelitian

Pretest	Treatment	Posttest
O ₁	X	O ₂

Keterangan :

O₁ : Poin *Pretest* (Sebelum Perlakuan)

X : Perlakuan (Penggunaan Media *Wordwall* Tipe *Gameshow quiz*)

O₂ : Poin *Posttest* (Sesudah Perlakuan)

Kelas yang digunakan oleh peneliti hanya menggunakan satu kelas yaitu kelompok eksperimen untuk mengumpulkan datanya. Bagian yang di bandingkan berupa pengaruh media *wordwall* tipe *gameshow quiz* terhadap minat belajar siswa sebelum dan sesudah diberi *treatment* atau perlakuan.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Sugiyono (2019) menyatakan bahwa populasi merupakan zona generalisasi yang tersusun pada suatu hal, baik dari obyek ataupun subjek, yang memiliki karakteristik dan kuantitas yang dapat digunakan dieksplorasi dan kemudian akan menghasilkan sebuah kesimpulan. Populasi pada penelitian ini yaitu siswa kelas IV di SDN Kosambibatu II sebanyak 223 siswa. Untuk lebih jelasnya mengenai kondisi siswa SDN Kosambibatu II dapat dilihat pada tabel dibawah :

Tabel 3. 2 Populasi Penelitian

No.	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		Perempuan	Laki-laki	
1.	I	13	19	32
2.	II	20	19	39
3.	III	18	15	33
4.	IV	20	14	34
5.	V	34	17	51
6.	VI	18	16	34
JUMLAH				223

2. Sampel

Sampel adalah sebagian kecil dari keseluruhan populasi yang mempunyai ciri yang serupa dengan populasi tersebut. Teknik pada pengambilan sampel penelitian dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. *Purposive sampling* merupakan Teknik pengambilan sampel dengan mempertimbangkan hal tertentu misalnya, dengan adanya keterbatasan waktu, tenaga, dan biaya sehingga dalam pengambilan sampel tidak besar serta jauh (Sugiyono, 2019). Merujuk pada hal tersebut maka peneliti menggunakan sampel yaitu siswa kelas IV SDN Kosambibatu II yang berjumlah siswa sebanyak 34 orang.

Tabel 3. 3 Sampel Penelitian

No.	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		Perempuan	Laki-laki	
1.	IV	20	14	34

D. Rancangan Eksperimen

Pada penelitian ini rancangan eksperimen yang digunakan yaitu desain *pre-eksperiment one grup pretest-posttest*. tahap awal yang akan dilakukan adalah dengan memberikan *pretest* kepada siswa yang hasilnya akan digunakan sebagai parameter awal

pada penelitian, dengan kondisi siswa belum di berikan *treatment* menggunakan media *wordwall* tipe *gameshow quiz*, pemeberian *treatment* menggunakan media *wordwall* tipe *gameshow quiz* setelahnya siswa diberikan *posttest* untuk mengetahui dan mengukur sejauh mana minat belajar siswa setelah diberikannya perlakuan.

Tabel 3.4 Rancangan Eksperimen

No	Langkah-langkah	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
1.	Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan mempersiapkan siswa siap belajar, dan memberikan <i>pretest</i>	Siswa berpartisipan dalam pembelajaran, dan mengikuti apa yang diperintahkan oleh guru sehingga mengetahui apa yang perlu mereka lakukan
2.	Menyajikan informasi	Guru Mempersentasikan informasi kepada siswa secara verbal, serta memberikan perlakuan menggunakan media <i>wordwall</i>	Siswa memperhatikan dengan seksama dan mengikuti apa yang diperintahkan oleh guru

3.	Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar	Guru menjelaskan kepada siswa tentang tata cara pembentukan tim belajar dan membantu kelompok melakukan transisi yang efisien	Siswa mendengarkan dan mengidentifikasi yang sedang dijelaskan oleh guru
4.	Membimbing kelompok belajar	Guru membantu tim-tim belajar selama siswa mengerjakan tugasnya	Siswa mencari atau membaca dari beberapa sumber seperti buku atau berdiskusi tentang terkait masalah yang sedang dibahas.
5.	Evaluasi	Guru menguji pengetahuan siswa mengenai berbagai materi pembelajaran atau kelompok - kelompok, dan memberikan posttest	Siswa mengamati, mencermati dan membandingkan hasil penyelidikan mereka terhadap proses-proses yang mereka lakukan

6.	Memberikan penghargaan	Guru mempersiapkan cara untuk mengakui usaha dan prestasi individu maupun kelompok	Siswa menerima penghargaan dari guru atau kelompok lainnya, seperti sertifikat, sticker, atau ucapan yang memperingati upaya hasil belajar
----	------------------------	--	--

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah teknik bagi peneliti untuk meperoleh informasi dan data yang relevan dalam penelitian. Pada penelitian ini, proses pengumpulan data yang dengan dua jenis pengumpulan data, diantaranya sebagai berikut :

1. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang digunakan berupa observasi dan angket terhadap minat belajar IPAS siswa. Berikut ini penjelasan setiap instrument pengumpulan data :

a. Definisi Konseptual

Minat belajar merupakan hal yang tumbuh pada individu masing-masing, yang memiliki kecenderungan terhadap individu peserta didik untuk dapat mengacu pada perhatian, ketertarikan serta rasa suka terhadap suatu objek mata pelajaran atau

situasi tertentu merujuk pada indikator sebagai berikut : 1) Siswa memiliki perasaan senang pada objek atau mata pelajaran IPAS, 2) Keterlibatan dalam pembelajaran siswa mampu berperan aktif dalam proses pembelajaran., 3) Siswa memiliki ketertarikan pada suatu topik mata pelajaran IPAS, tidak merasa terpaksa dalam pembelajaran, 4) perhatian siswa dalam mendengarkan penjelasan guru saat pembelajaran.

b. Definisi operasional

Minat belajar siswa terhadap pelajaran IPAS merupakan faktor yang berdampak pada proses pembelajaran, ketika siswa menunjukkan minat belajar yang tinggi terhadap pelajaran IPAS dengan demikian membuat siswa lebih antusias dengan indikator sebagai berikut : 1) Siswa memiliki perasaan senang pada objek atau mata pelajaran IPAS, 2) Keterlibatan dalam pembelajaran siswa mampu berperan aktif dalam proses pembelajaran., 3) Siswa memiliki ketertarikan pada suatu topik mata pelajaran IPAS, tidak merasa terpaksa dalam pembelajaran, 4) perhatian siswa dalam mendengarkan penjelasan guru saat pembelajaran.

c. Angket

Angket merupakan cara mengoreksi data dimana responden akan diberi beberapa pernyataan untuk dijawab. Jika peneliti memiliki tujuan untuk mengukur variable tertentu dengan jawaban yang pasti dari respondennya, maka angket adalah teknik yang tepat untuk digunakan. Pengisian sebuah kuisioner dapat dilakukan secara offline ataupun online dengan bentuk angket yang berisi pernyataan atau pertanyaan baik terbuka maupun

tertutup Angket merupakan teknik yang tepat untuk mengumpulkan respon untuk cakupan besar dan menjaring responden dengan jumlah yang besar pula.

Terdapat beberapa prinsip untuk penyusunan angket yang akan dipergunakan untuk mengumpulkan data sebagai berikut : a) isi dan tujuan pernyataan, b) gaya bahasa yang digunakan, c) dan dan struktur pernyataan, d) pernyataan terfokus, e) Panjang pernyataan, f) urutan pernyataan, g). prinsip pernyataan, h). penampilan fisik angket (Gunawan 2019).

Rancangan angket penelitian ini dalam bentuk pernyataan-pernyataan yang sesuai dengan minat belajar siswa. terdapat 30 pernyataan pada angket ini dengan menggunakan Skala rikert yang digunakan atau range poin, dari skor terendah 1 hingga skor tertinggi 4, dengan empat opsi jawaban yaitu : (a) sangat setuju (SS), (b) setuju (S), (c) tidak setuju (ST), (d) sangat tidak setuju (STS). Dari opsi tersebut selanjutnya siswa akan memilih pilihan yang cocok dengan apa yang telah mereka rasakan terhadap pernyataan yang telah tertulis pada kuisioner.

Tabel 3. 5 Bobot Skor Penilaian Skala Angket Minat Belajar

Pernyataan Positif (+)	Poin	Pernyataan Negatif (-)	Poin
Sangat Setuju (SS)	4	Sangat Setuju (SS)	1
Setuju (S)	3	Setuju (S)	2
Tidak Setuju (TS)	2	Tidak Setuju (TS)	3
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	Sangat Tidak Setuju (STS)	4

Sumber : Sugiyono (2017)

d. Kisi-kisi Instrumen

Instrumen merupakan alat bantu yang dipergunakan oleh peneliti agar mempermudah pada saat pengumpulan datanya. Angket (kuisisioner) yang dipilih sebagai pengumpulan data untuk meneliti. Dalam penelitian ini. Instumen yang digunakan adalah angket untuk mengetahui minat belajar siswa. Instrumen minat belajar siswa dengan skor terendah 1 sampai skor tertinggi 4. Angket adalah Kumpulan pernyataan yang ditulis dan diberikan kepada siswa untuk dijawab. Peneliti memilih angket tertutup, Dimana angket telah dilengkapi dengan opsi jawaban, dimana hanya perlu memilih diantara jawaban yang telah disediakan, angket tersebut diberikan pada siswa saat *pretest* dan *posttest*.

Tabel 3. 6 Kisi-kisi Instrumen Penelitian / Pedoman Angket

No.	Indikator	Pernyataan Positif (+)	Pernyataan Negatif (-)	Jumlah
1.	Perasaan senang siswa ketika pelaksanaan proses pembelajaran	1,2,26	25,27	5
2.	Keterlibatan siswa dalam pembelajaran	3,5,6	4,24	5
3.	Ketertarikan siswa dalam pembelajaran	8,9,28	10, 23	5
4.	Perhatian siswa pada proses pembelajaran	18,22,19	13,21	5

5.	Kemudahan media pembelajaran <i>wordwall</i> tipe <i>gameshow quiz</i>	11,12,14,29	20	5
6.	Manfaat dari media pembelajaran <i>wordwall</i> tipe <i>gameshow quiz</i>	7,15,30	16,17	5
Jumlah				30

e. Jenis Instrumen

Penelitian ini menggunakan alat pengumpulan data atau instrumen berupa kuisioner angket minat belajar siswa. Angket atau kuisioner merupakan cara untuk mengoreksi data dimana responden diberikan kumpulan pernyataan untuk dijawab. Bahasa yang digunakan dalam angket atau kuisioner ini disesuaikan dengan level bahasa siswa. Tipe kuisioner yang diterapkan pada penelitian ini yaitu kuisioner tertutup, dimana kuisioner telah dilengkapi dengan opsi jawaban, dan siswa hanya perlu memilih diantara jawaban yang telah disediakan, angket minat belajar yang diberikan kepada siswa saat *pretest* dan *posttest*.

f. Uji Validitas Instrumen

Uji validitas adalah ukuran yang menunjukkan sejauh mana instrumen dapat dianggap valid atau akurat. Sebuah instrumen dianggap valid jika instrumen tersebut memiliki kemampuan untuk objek dalam penelitian dan dapat menghasilkan data sesuai variabel yang dibutuhkan dengan akurat. Rumus korelasi *product moment* digunakan untuk mengevaluasi validitas instrumen, sebagai berikut:

Rumus Pearson / Product Moment

$$r_{xy} = \frac{N(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N(\sum X^2) - (\sum X)^2][N(\sum Y^2) - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan :

r_{xy} : Koefisien validitas antara variabel X dan Y

n : Banyaknya subjek atau sampel penelitian

x : Jumlah butir poin pernyataan yang dicari validitasnya

y : Jumlah total poin pernyataan

Di bawah ini, terdapat tabel hasil perhitungan uji validitas instrumen.

Tabel 3. 7 Hasil Uji Validitas Angket / Kuisioner

Pernyataan	Rhitung	Rtabel	Keterangan
1	0,39	0,33	Valid
2	0,22	0,33	Tidak Valid
3	0,38	0,33	Valid
4	0,32	0,33	Tidak Valid
5	0,19	0,33	Tidak Valid
6	-0,55	0,33	Tidak Valid
7	0,34	0,33	Valid
8	0,57	0,33	Valid
9	0,35	0,33	Valid
10	0,51	0,33	Valid

11	0,46	0,33	Valid
12	0,30	0,33	Tidak Valid
13	0,50	0,33	Valid
14	0,26	0,33	Tidak Valid
15	0,36	0,33	Valid
16	0,47	0,33	Valid
17	0,51	0,33	Valid
18	0,52	0,33	Valid
19	0,24	0,33	Tidak Valid
20	0,68	0,33	Valid
21	0,62	0,33	Valid
22	0,22	0,33	Tidak Valid
23	-0,19	0,33	Tidak Valid
24	0,56	0,33	Valid
25	0,64	0,33	Valid
26	0,40	0,33	Valid
27	0,48	0,33	Valid
28	-0,01	0,33	Tidak Valid
29	0,51	0,33	Valid
30	0,67	0,33	Valid
Jumlah Butir Pernyataan Valid			20

Berdasarkan tabel di atas terdapat kolom keterangan, mempersentasikan nilai Valid dan nilai tidak Valid. Untuk menentukan suatu data valid atau tidak validnya sebuah pernyataan pada angket atau kuisioner, yaitu mempertimbangkan nilai yang dihitung (rhitung) dengan nilai yang tertera dalam tabel (rtabel). Adapun ketentuan yang berlaku yaitu: a) dapat dikategorikan valid jika nilai rhitung lebih kecil dari nilai rtable, b) sedangkan dapat dikategorikan tidak valid jika nilai rhitung lebih besar dari nilai rtable.

Berdasarkan hasil perhitungan uji validitas instrumen dengan jumlah responden 35 siswa, sehingga nilai rtable ($\alpha = 0,05$) dengan $n = 35$ adalah 0,3338. Apabila nilai rhitung lebih besar dari nilai rtable ($rhitung > rtable$) maka butir pernyataan tersebut dapat dikategorikan valid dan dapat diterima serta dianggap memenuhi syarat untuk dijadikan instrumen dalam penelitian. Sebaliknya apabila nilai rhitung lebih kecil dari nilai rtable ($rhitung < rtable$), maka butir pernyataan tersebut dapat dikategorikan tidak valid dan tidak diterima serta dapat dianggap tidak layak untuk dijadikan instrumen dalam penelitian.

Maka dari itu dapat dilihat dari tabel 3.6, terdapat 10 butir pernyataan yang dianggap tidak valid yang terdapat pada nomor 4,5,6,12,14,22,23,24,28 dan kemudian 10 butir pernyataan ini dieliminasi dari daftar instrumen. Hasil eliminasi ini menyisakan 20 butir pernyataan dari 30 butir instrumen yang dikategorikan tidak valid. 20 butir pernyataan ini masih mewakilkan indikator-indikator yang telah dibutuhkan sehingga 20 butir pernyataan ini akan digunakan untuk tahap selanjutnya.

g. Uji Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas instrumen merupakan hasil dari pengukuran yang konsisten dan dapat

diandalkan. Reliabilitas instrumen diperlukan untuk memastikan data sesuai dengan tujuan pengukuran sehingga dapat konsisten dan dapat dipercaya. Pengujian ini menggunakan prinsip dasar yaitu mengevaluasi kemampuan dari butir-butir pernyataan dengan dalam mengukur variabel. Kriteria pengambilan keputusan uji reliabilitas yaitu :

- 1) Instrumen dikategorikan reliabel jika nilai *crombach alpha* > 0,70 dibanding tingkat signifikan maka butir pernyataan dinyatakan andal atau suatu variabel dinyatakan reliabel
- 2) Sebaliknya dikategorikan tidak reliabel jika nilai *crombach alpha* < 0,70 dibandingkan signifikan maka butir pernyataan dinyatakan tidak andal atau suatu variabel dinyatakan tidak reliabel.

Tabel klasifikasi reliabilitas sebagai berikut :

Tabel 3.8 Kriteria Reliabilitas

Reliabilitas	Klasifikasi
$0,80 < r \leq 1,00$	Sangat Tinggi
$0,60 < r \leq 0,80$	Tinggi
$0,40 < r \leq 0,60$	Cukup
$0,20 < r \leq 0,40$	Rendah
$0,00 < r \leq 0,20$	Sangat Rendah

Sumber : (Arikunto, 2018)

Rumus yang digunakan untuk mengukur reliabilitas yaitu menggunakan rumus *Chrombach's alpha*, yaitu :

$$r_{11} = \left[\frac{k}{(k-1)} \right] \left[1 - \frac{\sum ab^2}{at^2} \right]$$

Keterangan :

r_{11} : reliabilitas Instrumen

k : banyaknya butir pernyataan

Σab^2 : jumlah varian butir tiap pernyataan

at^2 : varian total

Berdasarkan hasil perhitungan reliabilitas instrumen dengan melibatkan responden 35 siswa, sehingga nilai r_{tabel} dengan $n = 35$ taraf signifikan ($\alpha = 0,05$) adalah 0,3338. Setelah menghitung nilai reliabilitas dengan menggunakan rumus *Chrombach's alpha*. Hasil yang diperoleh yaitu 0,786. Setelah mendapatkan kedua nilai ini, maka kemudian rhitung dibandingkan dengan r_{tabel} . Hasil yang menunjukan bahwa $0,786 > 0,3338$, maka instrumen dapat di kategorikan reliabel dan andal untuk digunakan pada tahap penelitian selanjutnya.

F. Teknik Analisis Data

Metode analisis data dalam penelitian kuantitatif data dianalisis menggunakan statistik. Dalam penelitian kuantitatif, analisis data adalah kegiatan setelah mengumpulkan data dari seluruh responden atau sumber data lainnya. Tujuan dan hipotesis yang dimaksud pada penelitian ini yaitu, pengaruh media *wordwall* tipe *gameshow quiz* terhadap minat belajar IPAS siswa kelas IV SDN Kosambibatu II, maka data yang diperoleh teknik yang cocok ialah analisis deskriptif.

1. Statistik Deskriptif

Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif. Bentuk penyajian analisis deskriptif dilakukan dalam bentuk data. Data yang diperoleh melalui sebelum dan sesudah diberikan perlakuan atau *treatment* pernyataan angket atau kuisioner minat

belajar IPAS siswa. Fungsi analisis deskriptif merupakan suatu deskripsi yang jelas untuk menanggapi masalah yang ada adalah dengan menggunakan statistik deskriptif.

2. Statistik Inferensial

a. Uji Normalitas

Pengujian yang pertama untuk kategori statistik inferensial yaitu uji normalitas, uji ini adalah teknik yang digunakan untuk menemukan fakta bahwa data yang peneliti gunakan memiliki distribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini peneliti memanfaatkan uji *kolmogorov-smirnov* dengan bantuan SPSS 24 for windows untuk melakukan uji Normalitas.

Hipotesis :

H_0 : Data memiliki distribusi Normal

H_1 : Data tidak memiliki distribusi normal

Kriteria pengambilan keputusan :

(a) H_0 diterima apabila data dikategorikan normal jika memiliki nilai signifikansi >

dari 0,05,

(b) H_1 ditolak jika data berdistribusi tidak normal, jika signifikan < dari 0,05.

b. Uji Homogenitas

Pengujian selanjutnya yaitu uji homogenitas, digunakan dengan bertujuan untuk menentukan apakah varians data secara keseluruhan homogen atau tidak. Pengujian ini dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak SPSS 24 for windows untuk melakukan Uji homogenitas dilakukan pada data hasil *post-test* dari kelompok eksperimen. Dengan kriteria pengambilan keputusan sebagai berikut :

H_0 = data penelitian mempunyai variansi yang homogen

H_1 = data penelitian tidak mempunyai variansi yang homogen

Kriteria pengambilan keputusan:

H_0 diterima apabila p-value $> 0,05$ (homogen).

H_1 ditolak apabila p-value $< 0,05$ (tidak homogen)

3. Uji Hipotesis

c. Uji T (t-test)

Dalam penelitian ini uji-t dilakukan melalui penggunaan uji *paired Sample* T-test ini adalah uji statistik yang digunakan untuk membandingkan rata-rata dari dua data yang berasal dari satu kelompok sampel. Uji *paired Sample* T-test digunakan untuk mengetahui pengaruh dan perbedaan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan (*treatment*). Dasar pengambilan dengan menggunakan cara pertama adalah sebagai berikut:

- 1) Jika nilai signifikan $< 0,05$ maka hipotesis alternatif H_1 akan diterima dan hipotesis H_0 ditolak menunjukkan adanya perbedaan kinerja yang signifikan.
- 2) Jika nilai signifikan $> 0,05$ maka hipotesis alternatif H_1 akan ditolak dan hipotesis H_0 akan diterima, menunjukkan bahwa perbedaan kinerja tidak signifikan.

G. Hipotesis Statistik

Variabel yang dianalisis dalam penelitian ini mencangkup variabel terikat (X) dengan variabel bebas (Y). sesuai dengan hipotesis maka hipotesis statistik dalam penelitian ini mencari tau apakah ada perbedaan antara kondisi sebelum dan setelah pemberian *treatment*, pada pengaruh media *wordwall* tipe *gameshow quiz* terhadap minat belajar

IPAS siswa di sekolah dasar. Uji yang tepat untuk penelitian ini yaitu uji *paired samples test* dengan menggunakan SPSS 24 for windows.

Hipotesis :

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_1 : \mu_1 < \mu_2$$

Keterangan :

H_0 : Tidak terdapat pengaruh penggunaan media *wordwall* tipe *gameshow quiz* terhadap minat belajar siswa

H_1 : Terdapat pengaruh penggunaan media *wordwall* tipe *gameshow quiz* terhadap minat belajar siswa.

