

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Desain Penelitian

Desain penelitian dalam penelitian ini menggunakan kuantitatif yaitu penelitian yang merekam data dari populasi yang banyak. Kuantitatif juga dapat diartikan dengan metode yang menggunakan data penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan data statistic, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang sudah ditetapkan ³⁶.

Adapun pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah bersifat Deskriptif, yang mana merupakan jenis pendekatan yang berusaha untuk menggambarkan sebuah objek sesuai dengan kenyataan yang ada agar mengetahui pengaruh pemberian *reward* terhadap motivasi belajar siswa.

3.2. Variabel Penelitian

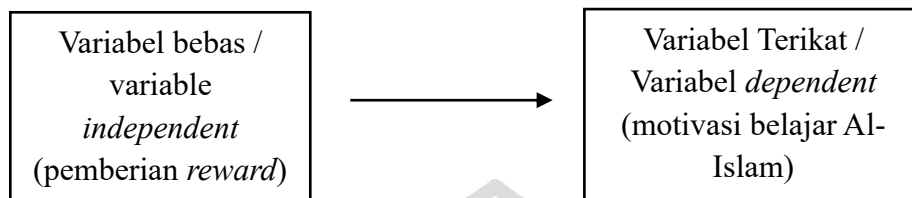
Menurut Sugiyono didalam Dodiet Aditya variabel penelitian bermakna segala sesuatu yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk dikaji guna menggali informasi tentang hal tersebut sehingga akan mudah dalam menarik Kesimpulan ³⁷. Adapun variabel penelitian terbagi menjadi 2 yakni:

1. Variabel Bebas (Variable Independent)
2. Variabel Terikat (Dependent)

³⁶ Randi, "Pengaruh Reward Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Di SDN 51 Seluma."

³⁷ Dodiet Aditya Setyawan, *Hipotesis Dan Variabel Penelitian*, Tahta Media Group, 2021.

Dengan demikian dalam penelitian ini juga terdiri dari 2 variabel yaitu:



Bagan 3.1 Variabel Penelitian

3.3. Populasi dan Sampel

Menurut Darmawan didalam Sena Wahyu menyatakan bahwasanya populasi merupakan sekumpulan data dalam skala besar didalam sebuah penelitian³⁸. Adapun Populasi penelitian ini adalah kelas VII SMP Muhammadiyah 1 Gresik.

Tabel 3.1 Populasi

No	Kelas	Jumlah Siswa		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
	VII	32	42	74

Sampel merupakan bagian dari populasi. Dengan demikian yang menjadi Sampel dalam penelitian ini yaitu kelas VII A, VII B, dan VII C SMP Muhammadiyah 1 Gresik.

³⁸ Sena Wahyu Purwanza et al., *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan Kombinasi*, Media Sains Indonesia, 2022.

Tabel 3.2 Sampel Penelitian

No	Kelas	Jumlah Siswa		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1.	VII A	11	13	24
2.	VII B	11	14	25
3.	VII C	11	14	25

3.4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan sebuah cara atau metode untuk mengumpulkan data. Adapun Teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

3.4.1. Wawancara

Menurut Fred N. Kerlinger didalam Bahaking Rahma menyatakan bahwa wawancara (*interview*) merupakan sebuah situasi peran antar-pribadi (*face to face*), ketika pewawancara mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang telah dirancang guna memperoleh jawaban-jawaban yang relevan dengan masalah penelitian kepada responden³⁹. Adapun wawancara ini ditujukan kepada pendidik dan peserta didik, guna mengetahui penerapan metode pemberia reward dalam pembelajaran.

³⁹ Bahaking Rahma, *Pengantar Metodologi Penelitian*, Pusala. (Pusaka Almailda, 2020).

3.4.2. Kuisioner

Kuisioner sebagai jenis pengumpulan data dengan melemparkan pertanyaan kepada responden untuk dijawab⁴⁰. Adapun kuisioner yang berisi pertanyaan-pertanyaan terkait variabel penelitian yang dapat berupa link google formulir ataupun berupa lembar kuisioner di kertas, kemudian akan diberikan kepada peserta didik yang menjadi sampel untuk di isi.

3.4.3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan sebuah teknik pengumpulan data yang sudah siap, sudah berlalu atau berupa data sekunder. Lebih jelasnya, teknik dokumentasi sebagai teknik pengumpulan data diperuntukkan bagi data siap/sekunder yang tinggal diambil, bukan lagi peneliti yang mencari⁴¹. Adapun dokumentasi yang di ambil dan digunakan dalam penelitian adalah keseluruhan dokumentasi pada saat penelitian berlangsung.

3.5. Instrumen Penelitian

Proses penelitian kali ini terdapat beberapa instrument yang digunakan, yaitu:

3.5.1. Pedoman Wawancara

Adapun wawancara yang dilakukan yakni ditujukan langsung kepada guru mata Pelajaran Al-Islam di SMP Muhammadiyah 1 Gresik.

⁴⁰ Bahaking Rahma, *Pengantar Metodologi Penelitian*, Pusala. (Pusaka Almaida, 2020).

⁴¹ Bahaking Rahma, *Pengantar Metodologi Penelitian*, Pusala. (Pusaka Almaida, 2020).

Berikut beberapa pertanyaan yang akan di jadikan acuan pada saat wawancara dilakukan,

Tabel 3.3 Instrumen Wawancara

No	Variabel	Pertanyaan
1.	Metode Pembelajaran	a. Metode pembelajaran apa yang sering diterapkan pada pembelajaran Al-Islam di SMP Muhammadiyah 1 Gresik?
		b. Bagaimana respon peserta didik ketika pendidik menggunakan metode tersebut secara terus menerus?
2.	Pemberian <i>Reward</i>	a. Apakah pemberian reward didalam pembelajaran sudah diterapkan oleh pendidik, dan apa bentuk <i>reward</i> yang diberikan
		b. Bagaimana respon peserta didik dengan adanya pemberian reward yang dilakukan oleh pendidik?
3.	Motivasi belajar	a. Apakah motivasi belajar peserta didik meningkat ketika diberikan reward?

		b. Apa dampak positif dari reward terhadap motivasi belajar peserta didik?
--	--	--

3.5.2. Kuisioner Penelitian

Adapun kisi-kisi kuisioner terdapat dua macam sesuai dengan variabel penelitian, yaitu:

- Variabel Pemberian Reward

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Kuisioner Tentang Pemberian *Reward*

Variabel Bebas	Indikator	Item	Jumlah Item
Pemberian <i>Reward</i>	1. Adanya sebuah isyarat berupa anggukan ataupun senyuman yang diberikan pendidik kepada peserta didik.	1-2	2
	2. Adanya perkataan yang bersifat memuji peserta didik yang dilakukan oleh pendidik.	3-4	2
	3. Adanya perbuatan yang dilakukan pendidik kepada peserta didik.	5-6	2
	4. Adanya pemberian sebuah barang oleh pendidik kepada peserta didik.	7-8	2
	5. Pemberian sebuah penghargaan oleh pendidik kepada peserta didik.	9-10	2

	Jumlah	10
--	--------	-----------

- Variabel Motivasi Belajar

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Kuisioner Tentang Motivasi Belajar

Variabel Terikat	Indikator	Item	Jumlah Item
Motivasi Belajar	1. Perhatian dan minat peserta didik terhadap Pelajaran.	1-2	2
	2. Rasa semangat peserta didik dalam melakukan tugas-tugas belajarnya.	3-4	2
	3. Rasa tanggung jawab peserta didik dalam menyelesaikan tugas-tugasnya.	5-6	2
	4. Reaksi yang ditunjukkan peserta didik ketika pendidik memberikan stimulus.	7-8	2
	5. Tumbuhnya rasa senang dan puas terhadap tugas yang diberikan oleh pendidik.	9-10	2
	Jumlah		10

3.6. Teknik Analisis Data

Setelah data sudah terkumpul, maka langkah selanjutnya adalah di analisis. Teknik dalam analisis data tentang Pengaruh Pemberian Reward Terhadap Motivasi Belajar Al-Islam Pada Kelas VII SMP Muhammadiyah 1

Gresik yakni menggunakan jenis analisis Korelasi PPM (*Person Product Moment*) dengan rumus:

$$r_{x,y} = \frac{n \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{n \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{n \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan:

$r_{x,y}$ = Koefisien korelasi *person product moment*

n = Jumlah responden

$\sum x$ = Jumlah skor total variabel x

$\sum y$ = Jumlah skor total variabel y ⁴²

3.7. Uji Validitas dan Reabilitas Penelitian

3.7.1. Uji Validitas

Uji validitas sebagai suatu ukuran yang menampakkan kevalidan atau kesahihan suatu instrument ⁴³. Pengujian Validitas butir soal dilaksanakan pada tahap uji coba instrument dengan melihat hasil jawaban responden pada kuisisioner dengan acuan skala likert dengan interval 1-4. Data dikatakan valid apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$, Adapun kebalikannya jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka instrument penelitian dikatakan tidak valid.

Adapun dalam penelitian ini akan menggunakan uji validitas *product moment* dengan bantuan aplikasi SPSS 16.0 *for windows*.

⁴² Syofian Siregar, *Statistik Terapan Untuk Perguruan Tinggi* (Prenadamedia Grup, 2015).

⁴³ Slamet Widodo et al., *Metodologi Penelitian*, 2023.

Adapun hasil dari uji validitas yang telah dilakukan terdapat pada tabel dibawah ini:

Tabel 3.6 Hasil Uji Validitas Variabel X

No Butir Item	Skor Total		
	R Tabel	R Hitung	Keterangan
P01	0,266	639	Valid
P02	0,266	453	Valid
P03	0,266	636	Valid
P04	0,266	484	Valid
P05	0,266	491	Valid
P06	0,266	685	Valid
P07	0,266	714	Valid
P08	0,266	651	Valid
P09	0,266	638	Valid
P10	0,266	472	Valid

Berdasarkan uji validitas variabel x yang dilakukan dengan 10 butir pernyataan yang memiliki total responden 55 orang maka didapatkan bahwa $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan taraf signifikan 5% atau 0,266 maka dengan demikian pernyataan pada variabel x dapat dikatakan valid.

Tabel 3.7 Hasil Uji Validitas Variabel Y

No Butir Item	Skor Total		
	R Tabel	R Hitung	Keterangan
P01	0,266	701	Valid
P02	0,266	429	Valid
P03	0,266	735	Valid
P04	0,266	726	Valid
P05	0,266	690	Valid
P06	0,266	751	Valid
P07	0,266	419	Valid
P08	0,266	306	Valid
P09	0,266	559	Valid
P10	0,266	597	Valid

Berdasarkan uji validitas variabel Y yang dilakukan dengan 10 butir pernyataan yang memiliki total responden 55 orang maka didapatkan bahwa $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan taraf signifikan 5% atau 0,266 maka dengan demikian pernyataan pada variabel Y dapat dikatakan valid.

3.7.2. Uji Reabilitas

Uji Reabilitas merupakan sebuah pengukuran yang berfungsi untuk menilai apakah alat ukur yang digunakan mampu untuk

memberikan hasil nilai yang konsisten, agar data tidak diragukan ⁴⁴. Dalam perhitungannya apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka kuisioner tersebut dikatakan reliabel, Adapun kebalikannya jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka kuisioner penelitian dikatakan tidak reliabel.

Dalam penelitian yang akan dilakukan ini menggunakan bentuk uji reliabilitas jenis *Alpha crocbach* dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS 16.0 *for windows*. Hasil uji reabilitas dari variabel X dan Y adalah sebagai berikut:

Tabel 3.8 Hasil Uji Reabilitas Variabel X

Cronbach's Alpha	N Of Items
.786	10

Dari uji reabilitas yang diberlakukan pada variabel X Pemberian reward didapatkan uji reabilitas dari *alpha crocbach* menghasilkan 0,786. Dengan demikian hasil tersebut menunjukan $> 0,60$ yang artinya intrumen yang dibuat bersifat reliabel untuk digunakan.

Tabel 3.9 Hasil Uji Reabilitas Variabel Y

Cronbach's Alpha	N Of Items
.789	10

⁴⁴ Purwanza et al., *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan Kombinasi*.

Dari uji reabilitas yang diberlakukan pada variabel Y Pemberian reward didapatkan uji reabilitas dari *alpha crocbach* menghasilkan 0,789. Dengan demikian hasil tersebut menunjukan $> 0,60$ yang artinya intrumen yang dibuat bersifat reliabel untuk digunakan.

