

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif, penelitian kuantitatif dapat didefinisikan sebagai suatu proses menemukan pengetahuan dengan menggunakan data berupa angka sebagai alat untuk menganalisis keterangan tentang apa yang ingin diketahui (Abdullah et al., 2022). Sedangkan metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode eksperimen, metode penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh treatment (perlakuan) tertentu (Arifin, 2020). Jenis eksperimen yang digunakan yaitu eksperimen semu (*Quasi eksperimental*), yang dilakukan terhadap dua kelas, yakni kelas eksperimen dan control (pembanding) yang tidak dipilih secara random (Putri et al., 2022).

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Nonequivalent Control Group Design*, desain ini melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan dengan memberikan media pembelajaran berupa permainan monopoli, sedangkan kelompok kontrol diberi perlakuan dengan penerapan model dengan model pembelajaran yang sama namun tanpa menggunakan media permainan monopoli. Tindakan di dalam kelompok eksperimen disebut treatment yang artinya pemberian kondisi yang akan dinilai pengaruhnya. Namun, pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random. Dua kelompok yang dipilih kemudian diberi *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Desain *Nonequivalent control group design* ini menggunakan satu kali pre test untuk mengukur kemampuan awal peserta didik, kemudian dilakukan perlakuan (*treatment*) pada kelas eksperimen, dan satu kali *post test* baik pada kelas kontrol dan kelas eksperimen untuk mengukur

pengetahuan mengenai materi kekayaan budaya Indonesia setelah diberikan perlakuan (*treatment*).

Tabel 3.1 Desain Penelitian

| Kelas | Pretest | Perlakuan | Posttest |
|------------|----------------|-----------|----------------|
| Eksperimen | Q ₁ | X | Q ₂ |
| Kontrol | Q ₃ | - | Q ₄ |

Keterangan :

Q₁ : Pretest untuk kelompok eksperimen

Q₂ : Posttest untuk kelompok eksperimen

Q₃ : Pretest untuk kelompok kontrol

Q₄ : Posttest untuk kelompok kontrol

X : Perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media monopoli untuk kelompok eksperimen

Dalam desain ini baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol di bandingkan. Kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan sedangkan kelas kontrol tidak mendapatkan perlakuan.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di UPT SDN 57 Gresik, yang berlokasi di Jln. Raya Cerme Lor, Cerme Lor, Kecamatan. Cerme, Kabupaten. Gresik

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester satu ditahun pelajaran 2024/2025. Pada penelitian ini dilakukan dua tahap yaitu pada tahap pertama dilakukan penelitian di kelas eksperimen dan pada tahap kedua dilakukan penelitian di kelas kontrol.

C. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini yaitu kelas IV A dan kelas IV C UPT SDN 57 Gresik. Sampel penelitian yang di gunakan berjumlah 58 peserta didik, 29

peserta didik kelas eksperimen dan 29 peserta didik di kelas kontrol. Sampel dalam penelitian ini diambil dengan cara *simple random sampling*.

D. Materi Pembelajaran

Pada penelitian ini peneliti mengambil mata pelajaran IPAS pada Bab 6 Indonesiaku Kaya Budaya, topik Topik B: Kekayaan Budaya Indonesia.

E. Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat dua Variabel yang diamati yaitu variabel bebas (*Independent*) X dan variabel terikat (*Dependent*) Y. Adapun variabel tersebut adalah:

1. Variabel Bebas (*Independent*) : Penggunaan permainan monopoli sebagai media pembelajaran (X).
2. Variabel Terikat (*Dependent*): Hasil belajar Belajar Peserta Didik (Y).

F. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian terdiri dari tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, penelitian, dan tahap akhir penelitian, perhatikan penjelasan di bawah ini:

1. Tahap perencanaan
 - 1) Mengajukan surat permohonan izin untuk melakukan penelitian ke sekolah yang akan dijadikan subjek penelitian.
 - 2) Menentukan sampel penelitian untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol dan menyusun proposal penelitian
 - 3) Merancang dan membuat perangkat pembelajaran seperti modul ajar, media monopoli sebagai media pembelajaran, kisi-kisi soal pretest dan posttest, lembar soal pretest dan posttest.
 - 4) Melakukan uji coba soal pretest dan posttest
2. Tahap pelaksanaan
 - 1) Memberikan pretest untuk mengukur hasil belajar peserta didik.
 - 2) Melaksanakan tindakan atau treatment menggunakan media monopoli pada kelas eksperimen dan melakukan pembelajaran tanpa menggunakan media monopoli pada kelas kontrol

- 3) Memberikan posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh pada hasil belajar peserta didik
3. Tahap akhir
1. Melakukan evaluasi terhadap tes yang telah dilaksanakan oleh peserta didik, baik dari kelas kontrol maupun kelas eksperimen, guna mengetahui hasil belajar mereka.
 2. Mengelolah data hasil penelitian.
 3. Melakukan analisis terhadap seluruh hasil data penelitian yang di peroleh.
 4. Menyimpulkan hasil analisis data.

G. Teknik Dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Untuk pengumpulan data dalam penelitian ini digunakan teknik pengumpulan data dalam bentuk observasi dan tes. Yang akan diuraikan sebagai berikut:

1) Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang melibatkan pengamatan langsung terhadap partisipan (Ardiansyah et al., 2023). Observasi digunakan untuk mengamati tingkat kerlaksanaan model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian. Penelitian ini menggunakan metode observasi partisipan, di mana peneliti terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Untuk mengukur sejauh mana model pembelajaran yang peneliti gunakan pada penelitian, menggunakan *skala Guttman*, yang dikenal sebagai skala pengukuran yang memberikan jawaban tegas seperti "Ya" atau "Tidak" (A. Suryanti et al., 2021). Instrumen yang akan digunakan adalah lembar observasi

2) Tes

Tes adalah serangkaian soal yang digunakan untuk menguji hasil belajar pada peserta didik. Jenis tes yang digunakan peneliti

dalam penelitian ini adalah pretest dan posttest. Jenis tes tersebut digunakan untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan permainan monopoli sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar IPAS pada materi kekayaan budaya Indonesia setelah diberi perlakuan pembelajar.

- a) *Pre-test* merupakan test yang dilakukan sebelum diberikan perlakuan, untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik pada materi kekayaan budaya Indonesia.
- b) *Post-test* merupakan test yang di berikan setelah adanya *treatment* atau perlakuan menggunakan media monopoli dalam pembelajaran kekayaan budaya Indonesia pada kelas eksperimen, yang bertujuan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

2. Instrumen Pengumpulan Data

1) Lembar Observasi

Lembar observasi digunakan untuk Pengamatan langsung di lapangan dan dilakukan untuk mengumpulkan data terkait aktivitas guru dalam mengelola kelas serta mengidentifikasi berbagai kendala yang muncul selama proses pembelajaran berlangsung. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan *skala Guttman* untuk mengukur keterlaksanaan pembelajaran yang berlangsung. *Skala Guttman*, yang dikenal sebagai skala pengukuran yang memberikan jawaban tegas seperti "Ya" atau "Tidak" (A. Suryanti et al., 2021), sangat sesuai untuk menilai keterlaksanaan proses pembelajaran. Melalui instrumen ini, peneliti dapat memperoleh data yang jelas dan terukur. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan model PBL (*Problem-Based Learning*)

2) Tes

Penelitian ini menggunakan instrumen tes berupa soal pilihan ganda untuk mengukur hasil belajar pada ranah kognitif sesuai dengan taksonomi Bloom revisi, yakni C1 (mengingat), C2 (memahami), C4 (menganalisis), dan C5 (mengevaluasi). Tes ini diberikan kepada peserta didik di kelas kontrol dan eksperimen, baik sebelum maupun sesudah diberikan (*treatment*) perlakuan pembelajaran, dengan total 25 soal pilihan ganda. Sebelum digunakan, soal-soal tersebut dianalisis terlebih dahulu untuk memastikan kelayakan instrumen, yaitu menggunakan uji analisis sebagai berikut :

a) Uji validitas

Merupakan suatu cara pengukuran yang bertujuan untuk mengetahui seberapa tepat dan seberapa akurat suatu alat ukur (instrumen) (Puspasari & Puspita, 2022). Pengujian validitas instrumen tes pada penelitian ini menggunakan aplikasi SPSS versi 25. Keputusan pengujian validitas butir soal menggunakan taraf signifikansi 5%. Interpretasi hasil uji dilakukan dengan membandingkan angka r_{hitung} dan r_{tabel} .

(1) Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka butir soal dikatakan valid

(2) jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka butir soal dikatakan tidak valid.

b) Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas adalah alat yang digunakan untuk mengukur konsistensi. Suatu instrumen dikatakan reliabel atau handal jika jawaban seseorang terhadap pertanyaan bersifat konsisten atau stabil dari waktu ke waktu (Devi et al., 2023). Pengujian reliabilitas instrumen tes pada penelitian ini menggunakan aplikasi SPSS versi 25. Uji reliabilitas yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Alpha Cronbach*. Interpretasi hasil uji dilakukan sebagai berikut :

- (1) Jika *Alpha Cronchbach* > dari 0,6 maka butir soal dikatakan reliabel
- (2) jika *Alpha Cronchbach* < dari 0,6 maka butir soal dikatakan tidak reliabel.

H. Teknik Analisis Data

1. Analisi Data Observasi

Data hasil observasi dianalisis dengan mendeskripsikan aktivitas guru selama pembelajaran menggunakan *skala Guttman*, yaitu skala yang memberikan jawaban tegas seperti "Ya" atau "Tidak". Penilaian keterlaksanaan kegiatan pembelajaran dilakukan dengan mengamati ada atau tidaknya aspek yang diharapkan berdasarkan lembar observasi (Uyun, 2023).

Tabel 1. 2 Kriteria Interpretasi Skor

| Presentase | Keterangan |
|------------|-------------------|
| 0 - 20 | Sangat Tidak Baik |
| 21 – 40 | Tidak Baik |
| 41 -60 | Cukup Baik |
| 61 - 80 | Baik |
| 81 - 100 | Sangat Baik |

(Uyun, 2023)

$$\text{Penilaian} = \frac{\text{Jumlah skor yang didapat}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

2. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah kedua kelas penelitian berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji kolmogorov smirnov. Menurut (Ahadi & Zain, 2023) Kolmogorov-Smirnov lebih tepat untuk sampel besar atau lebih dari 50. Pengujian normalitas dilakukan dengan bantuan program SPSS versi 25. Kriteria pengambilan keputusan yaitu

- 1) Apabila nilai signifikansi $\geq 0,05$. Maka sebaran data memenuhi asumsi normalitas.

- 2) Apabila nilai signifikansi $\leq 0,05$. Maka sebaran data dikatakan tidak memenuhi asumsi normalitas

3. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah kelompok sampel mempunyai kemampuan yang identik (homogen) atau tidak. Pada penelitian menggunakan program pengolahan data SPSS versi 25 melalui uji Levene (*Levene Test*). Pada penelitian ini dilakukan dengan program SPSS 25. Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah objek yang diteliti mempunyai varian homogen atau tidak (Wijaya et al., 2022). Uji Levene dengan taraf signifikansi 0,05. Jadi, data dikatakan homogen jika hasil nilai sig $\geq 0,05$ dan tidak homogen jika nilai sig $\leq 0,05$.

4. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji t untuk mengetahui adanya pengaruh hasil belajar peserta didik yang menggunakan media permainan monopoli dalam pembelajaran dengan peserta didik yang tanpa menggunakan media permainan monopoli dalam pembelajaran. Uji ini dilakukan menggunakan *Independent sample t-test*. Dalam penelitian ini uji t dilakukan dengan bantuan SPSS versi 25 dengan taraf signifikansi 5%. Hipotesis pada penelitian ini yaitu:

- 1) H_0 : Tidak terdapat pengaruh hasil belajar materi kekayaan budaya Indonesia.
- 2) H_a : Terdapat pengaruh hasil belajar materi kekayaan budaya Indonesia.

Adapun kriteria pengambilan keputusan pada uji t sebagai berikut:

- 1) Apabila nilai signifikansi (Sig) $\leq 0,05$ maka H_0 ditolak, artinya terdapat pengaruh media pembelajaran permainan media monopoli terhadap hasil belajar peserta didik

- 2) Apabila nilai signifikansi (Sig) $\geq 0,05$ maka H_0 diterima, artinya tidak terdapat pengaruh media pembelajaran permainan media monopoli terhadap hasil belajar peserta didik.

