

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kuantitatif. Penelitian deskriptif kuantitatif merupakan suatu proses menemukan pengetahuan yang menggunakan data berupa angka sebagai alat agar menemukan keterangan mengenai apa yang ingin diketahui. Kemudian mendeskripsikan data-data yang telah dikumpulkan pada penemuan di lapangan.<sup>1</sup> Data yang dikumpulkan dengan menggunakan eksperimen semu (*quasi experimental design*) yang mana penelitian eksperimen bertujuan untuk meneliti suatu hubungan serta sebab-akibat dengan cara memberikan satu atau lebih kondisi perlakuan kepada suatu kelompok eksperimental, dan membandingkan hasilnya terhadap satu atau lebih kelompok kontrol yang tidak menerima perlakuan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang jika ingin menemukan informasi maupun pengetahuan harus menggunakan angka. Serta menggunakan teknik statistik.

#### **B. Tempat dan Lokasi Penelitian**

Lokasi pada penelitian ini adalah MIT Al – Anshor Ambon yang bertempat di Jln. Imam Al – Ghazali Air Besar RT 04/RW 017 Desa Batu Merah Provinsi Maluku.

---

<sup>1</sup> I' anaut Thoifah, “*statistika pendidikan dan metode penelitian kuantitatif*”. Malang 2015. Hal 155

### C. Populasi penelitian

#### 1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV di MIT Al-Anshor Ambon yang berjumlah 42 peserta didik yang terdiri dari dua kelas dan terbagi menjadi dua kelas yaitu kelas IV-A dan IV-B.

#### 2. Sampel

Pada penelitian ini pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan sampling jenuh yang dimana semua anggota populasi di dijadikan sampel. Yang terdiri dari dua kelas yakni kelas eksperimen permainan tradisional dan kelas kontrol *game online* dan pada masing-masing kelas terdiri dari 21 peserta didik.

Data kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 3.1 Data Sampel**

No.	Kelas	Populasi
1.	Kelas IV-A (kelas eksperimen)	21 peserta didik
2.	Kelas IV-B (kelas kontrol)	21 peserta didik

### D. Variabel Penelitian

Penelitian ini menggunakan dua variabel yaitu variabel independen atau variabel bebas (X) dan variabel dependen atau variabel terikat (Y) sebagai berikut:

1. Variabel independen adalah variabel yang diperkirakan mempengaruhi terhadap variabel dependen. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel independen yaitu (X) permainan tradisional dan *game online*.

2. Variabel dependen adalah variabel yang diperkirakan variabel yang dipengaruhi oleh variabel independen. Yang menjadi variabel dependen (Y) dalam penelitian ini yaitu minat belajar.

### E. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain penelitian *Nonequivalent Control Group Design*. Penelitian ini terdiri dari dua kelompok kelas yang terbagi menjadi kelompok eksperimen dan kelompok control sehingga pada masing-masing kelompok diberikan *pretest* dan *posttest* agar untuk mengetahui minat belajar peserta didik. Kemudian peneliti memberikan perlakuan yang berbeda pada dua kelas yaitu perbandingan antara peserta didik yang pada kelas eksperimen di berikan perlakuan dengan bermain permainan tradisional dan *game online* sedangkan pada kelas kontrol diberikan perlakuan tanpa bermain permainan tradisional dan peserta didik yang bermain *game online*. Adapun desain penelitian ini seperti pada tabel berikut:

Kelompok	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
Eksperimen	O <sub>1</sub>	X <sub>1</sub>	O <sub>2</sub>
Kontrol	O <sub>3</sub>	X <sub>2</sub>	O <sub>4</sub>

Keterangan :

O<sub>1</sub> : Kelompok eksperimen sebelum *pretest*

O<sub>2</sub> : Kelompok eksperimen sesudah *posttest*

O<sub>3</sub> : Kelompok kontrol sebelum *pretest*

O<sub>4</sub> : Kelompok kontrol sesudah *posttest*

$X_1$  : yang bermain *game online*

$X_2$  : Yang bermain permainan tradisional

## **F. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data atau cara yang dilakukan oleh peneliti untuk mendapatkan data dari penelitiannya. Untuk memperoleh data yang dibutuhkan, maka teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

### 1. Tes

Teknik tes berupa pertanyaan soal atau latihan dan alat yang digunakan untuk mengetahui hasil dari minat belajar peserta didik yang telah dibagi menjadi kelas kontrol dan eksperimen

### 2. Non tes

- a. Dokumentasi digunakan untuk mencari informasi serta bukti mengenai minat belajar dari peserta didik yang bermain permainan tradisional dan *game online* terhadap materi keberagaman. Bukti ini berupa nilai hasil ulangan, hasil tugas, serta nama-nama dari peserta didik dan hasil foto.
- b. Observasi digunakan untuk melihat data mengenai MIT Al-Anshor Ambon yang meliputi profil sekolah, informasi mengenai guru, serta peserta didik, serta informasi terkait dengan minat belajar dari peserta didik.
- c. Angket digunakan untuk mengetahui minat belajar, dan respon peserta didik yang bermain permainan tradisional dan *game online* yaitu berupa pertanyaan serta pernyataan, yang harus di isi oleh peserta didik MIT Al-Anshor Ambon.

## **G. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian merupakan alat yang dipergunakan untuk mengumpulkan data. Penelitian ini akan melakukan percobaan pada dua kelompok yang berbeda dalam satu kelas namun dengan kemampuan yang sama. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu berupa:

### **1. Tes**

Instrumen tes pada penelitian ini menggunakan soal tes. Yang dimana soal tes ialah sederatan pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur keterampilan kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik. Soal tes yang digunakan yaitu soal pilihan ganda (PG). Instrumen dalam penelitian ini menggunakan soal tes objektif yang di mana soal tes objektif yaitu soal yang disusun dengan disediakan alternatif jawaban yang dapat dipilih. Soal yang digunakan dalam lembar tes yaitu soal dari tema indahny kebersamaan sub tema 1 pembelajaran ke 3 yang dimana pada pembelajaran ke 3 bermuatan mata pelajaran PJOK, Bahasa Indonesia dan IPA.

### **2. Non-test**

Instrumen non-test pada penelitian ini yaitu:

#### **1. Lembar angket guru dan peserta didik**

Angket yang digunakan dalam penelitian ini yaitu terdapat dua angket yakni angket guru, dan angket peserta didik. Jenis angket yang dipakai berupa

*check ssslist*. Yang dimana angket ini bertujuan untuk mengetahui tanggapan dari guru dan peserta didik terhadap minat belajar.

## 2. Lembar observasi

Lembar observasi digunakan agar mengumpulkan data-data melalui pengamatan saat di lapangan. Lembar observasi ini dapat Digunakan untuk memperoleh informasi mengenai karakteristik peserta didik saat belajar dan juga saat bermain.

## 3. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan untuk mengumpulkan data yang mempunyai relevansi dengan tujuan penelitian. dokumentasi tertulis berupa nilai hasil ulangan, hasil tugas, serta nama-nama dari peserta didik dan hasil foto

## **H. Teknik Analisis Data**

Teknik analisis pada penelitian ini bertujuan untuk melakukan pengujian hipotesis dan menjawab rumusan masalah. Data dari penelitian tidak dapat dipergunakan begitu saja, agar data tersebut dapat memberi suatu keterangan yang dapat dipahami secara tepat dan teliti, maka dibutuhkan suatu pengolahan data lebih lanjut. Data yang telah dikumpulkan tersebut di analisis atau diolah hingga memperoleh suatu kesimpulan dalam penelitian. Data penelitian ini diolah dengan menggunakan dua teknik analisis yaitu statistik deskriptif dan statistik inferensial. Adapun teknik analisis data di sajikan sebagai berikut:

## 1. Analisis Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif ialah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan serta menggambarkan data yang telah terkumpul pada saat dilapangan<sup>2</sup>. Yang dimana data tersebut ialah data penelitian tentang perbandingan permainan tradisional dan *game online* terhadap minat belajar peserta didik kelas IV.

### a. Hasil angket peserta didik dan guru

1. Teknik statistik deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan respon peserta didik terhadap perbedaan permainan tradisional dan *game online* terhadap minat belajar di kelas IV MI. Sebelum menganalisis data yang diperoleh melalui angket, diperlukan konsultasikan dengan *skala likert*, instrumen pada penelitian ini menggunakan alat pengukuran yaitu *skala likert* yang telah dimodifikasi dengan 5 alternatif jawaban. Seperti pada tabel berikut ini:

**Tabel 3.3 Pedoman Penskoran Angket Respon Peserta Didik**

Jawaban	Nilai Skor
Sangat sering (SS)	5
Sering (S)	4
Kadang-kadang (KK)	3
Jarang (J)	2
Tidak Pernah (TP)	1

2. Teknik statistik deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan respon guru terhadap perbedaan permainan tradisional dan *game online* terhadap minat belajar di kelas IV MI. Sebelum menganalisis data yang diperoleh melalui angket, diperlukan konsultasikan dengan *skala likert*, instrumen pada

---

<sup>2</sup>Sugiono, *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*, (Bandung: penerbit Alfabeta, 2015), hlm 147.

penelitian ini menggunakan alat pengukuran yaitu *skala likert* yang telah dimodifikasi dengan 5 alternatif jawaban. Seperti pada tabel berikut ini:

**Tabel 3.4 Pedoman Penskoran Angket Respon Guru**

Jawaban	Nilai Skor
Sangat sering (SS)	5
Sering (S)	4
Kadang-kadang (KK)	3
Jarang (J)	2
Tidak Pernah (TP)	1

Selanjutnya hasil dari kedua angket tersebut dianalisis dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$S = \frac{R}{N} \times 100\%$$

Ket : R = Jumlah skor dari soal yang dijawab benar

N = Skor maksimum dari tes

S = Nilai yang dicari

100 = Bilangan tetap<sup>3</sup>.

## 2. Analisis Statistik Inferensial

Analisis inferensial adalah proses pengambilan kesimpulan- kesimpulan berdasarkan data sampel yang lebih sedikit menjadi kesimpulan yang lebih umum untuk sebuah populasi. Analisis inferensial dilakukan untuk mengetahui perbandingan permainan tradisional dan *game online* terhadap minat belajar peserta didik dengan menggunakan analisis inferensial (*Uji t*). Sebelum dilakukan analisis tersebut harus dipenuhi dua syarat yaitu: sampel berasal dari populasi yang terdistribusi normal dan dua kelas memiliki variasi yang homogen. Oleh sebab itu terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan homogenitas.

<sup>3</sup> Anas Sudijono, "Pengantar Statistik Pendidikan", (Jakarta: Rajawali, 2009), hlm 186.



### a. Uji Prasyarat Hipotesis

Dalam instrumen terdapat dua uji yaitu uji normalitas dan uji homogenitas.

Adapun penjelasannya adalah sebagai berikut:

#### 1) Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menguji apakah data yang diperoleh pada masing – masing variabel pada sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Untuk menguji normalitas digunakan uji *kolmogorof smirnov* dengan menggunakan taraf signifikansi 0,05. Data dinyatakan berdistribusi normal jika signifikansi lebih dari 0,05.<sup>4</sup>

Untuk memudahkan pengujian normalitas peneliti menggunakan bantuan *SPSS Versioan 20*. Kemudian dari tabel *Kolmogorov-Smirnov* dan akan diperoleh angka probabilitas atau angka Sig. nilai ini dibandingkan 0,05 (dalam kasus ini menggunakan taraf signifikansi atau  $\alpha = 5\%$ ), untuk pengambilan keputusan dengan pedoman jika nilai Sig > 0,05 maka  $H_0$  diterima (data berdistribusi normal). Adapun hipotesis uji normalitas adalah sebagai berikut:

$H_0$  = Data berdistribusi normal

$H_1$  = Data tidak berdistribusi normal

---

<sup>4</sup> Ridwan, “*Metode dan Teknik Menyusun Tesis*,” (Bandung: Alfabeta, 2006), hlm 125.

## 2) Uji Homogenitas Data (Uji F)

Pengujian ini dilakukan karena peneliti akan menggeneralisasi kesimpulan akhir penelitian atau hipotesis ( $H_0$  atau  $H_1$ ) yang di capai dari sampel terhadap populasi. Dalam artian bahwa apabila data yang diperoleh homogenyhomogen maka kelompok-kelompok sampel berasal dari populasi yang memiliki varians yang sama. Untuk pengujian homogenitas dalam penelitian ini dengan menggunakan perhitungan aplikasi *SPSS Version 2021*, dengan langkah – langkah sebagai berikut:

Perhitungan pengujian kelompok pada taraf signifikasi = 0,01. Kriteria pengujian adalah jika Sig. *tes of homogeneity of varians* > jika nilai Signifikansinya >0,05 maka  $H_0$  di terima ( $H_1$  di tolak karena menunjukkan kelompok data mempunyai varian tidak berasal dari populasi yang memiliki varians yang sama atau tidak homogeny). Adapun hipotesis uji homogenitas adalah sebagai berikut:

$H_0$  = tidak ada perbedaan varian dari beberapa kelompok (Homogen)

$H_1$  = ada perbedaan varian dari beberapa kelompok (tidak homogen)

### b. Uji hipotesis

Dalam penelitian ini analisis yang digunakan adalah analisis uji kesamaan rata – rata dengan uji – t melalui bantuan *SPSS version 20*. Uji – t adalah teknik statistik yang di pergunakan untuk menguji signifikasi perbedaan yang berasal

dari dua buah distribusi.<sup>5</sup> Dalam penelitian ini perhitungan pengujian kelompok menggunakan taraf signifikan 0,01 atau 5%. Dengan kriteria pengujian yang digunakan adalah jika nilai Sig (2- tailed) < nilai signikansi maka  $H_0$  ditolak begitupun sebaliknya. Hipotesis yang digunakan adalah:

$H_0$  = tidak terdapat pengaruh minat belajar pada peserta didik yang sering bermain *game online* dan permainan tradisional

$H_1$  = terdapat pengaruh minat belajar pada peserta didik yang sering bermain *game online* dan permainan tradisional

## I. Validitas dan Reabilitas

### 1. Validitas

Instrumen yang valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Melalui uji coba instrumen angket maka akan dilihat apakah instrumen tersebut valid atau tidak. Dalam penentuan valid atau tidaknya suatu item yang akan digunakan, dilakukan uji signifikansi koefisien korelasi pada taraf signifikansi 0,05, artinya suatu item dianggap valid jika berkorelasi signifikan terhadap skor total. Validitas dihitung dengan bantuan *SPSS Version 20*.

### 2. Reliabilitas

Reliabilitas sama dengan konsistensi atau kesenjangan. Suatu instrumen penelitian dikatakan mempunyai nilai reliabilitas yang tinggi,

---

<sup>5</sup> Tulus Winarsunu, “*Statistik dalam penelitian psikolog dan pendidikan edisi revisi*”, hlm 81.

apabila angket yang dibuat mempunyai hasil konsisten dalam mengukur yang hendak diukur. Untuk mengukur digunakan model internal consistency (konsisten internal). Jika nilai *cronbach's Alpha* > 0,05 maka angket atau kuesioner dinyatakan reliable atau konsisten<sup>6</sup>. Pengujian reliabilitas menggunakan bantuan *SPSS Version 20*.

---

<sup>6</sup> Ahmad Sofyan, dkk. "*Evaluasi Pembelajaran IPA Berbasis kompetensi*," (Jakarta: Lembaga penelitian UIN Jakarta, 2006), hlm 105.