

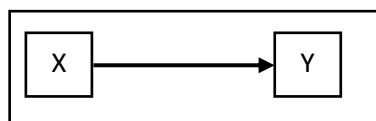
BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Rancangan Penelitian

Penelitian ini untuk dilaksanakan untuk melihat pengaruh media Ular Tangga Pintar (UTAR) terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V tentang keragaman budaya. Nilai berdasarkan hasil belajar pada kegiatan *posttest* dapat digunakan untuk mengetahui perubahan hasil belajar siswa.

Peneliti menggunakan paradigma sederhana dalam pelaksanaan penelitiannya. Peneliti menggunakan paradigma ini karena menggunakan satu variabel bebas dan satu variabel terikat.



Gambar 3. 1 Paradigma Penelitian

Keterangan:

X : Pengaruh Media Ular Tangga Pintar (UTAR)

Y : Hasil Belajar

Peneliti menggunakan metode eksperimen dalam penelitiannya. Metode penelitian yang digunakan peneliti untuk menentukan perlakuan yang mempengaruhi masalah yang telah dikenali adalah pengertian dari metode eksperimen. Peneliti menggunakan jenis *pre-eksperimental desain* dengan bentuk desainnya adalah *One Group Pretest-Posttest Design*. Pelaksanaan dua penelitian dilakukan peneliti untuk mengetahui hasil belajar siswa melalui media Ular Tangga

Pintar (UTAR) pada siswa kelas V mata pelajaran IPS materi keragaman budaya di SDN Dringu.

Pengukuran pertama (*pretest*) dilakukan dengan memberikan soal sebelum menerapkan media Ular Tangga Pintar (UTAR), sedangkan pengukuran kedua (*posttest*) dilakukan setelah penerapan media Ular Tangga Pintar (UTAR) dan memberi soal kepada siswa kelas V guna mengetahui hasil belajar. Berikut adalah gambar dari fokus desain:

Tabel 3.1 Desain Penelitian (*One Group Pretest-Posttest*)

<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
O ₁	X	O ₂

Sumber : Sugiono (2015:66)

Keterangan:

O₁ : Nilai sebelum diberikan perlakuan berupa penggunaan media ular tangga pintar (*pretest*)

X : Perlakuan (penggunaan media ular tangga pintar)

O₂ : Nilai setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan media ular tangga pintar (*posttest*)

Dalam penelitian ini, pengaruh yang di bahas adalah pengaruh dari penerapan pembelajaran dengan menggunakan media ular tangga pintar.

3.2 Populasi

Menurut Sugiono (2019:126), area generalisasi yang dikenal sebagai populasi terdiri dari objek atau subjek yang memiliki kuantitas dan karakteristik tertentu yang dipilih oleh peneliti untuk dipelajari dan membuat kesimpulan.

Berdasarkan uraian di atas, populasi penelitian terdiri dari 21 siswa kelas V SDN Dringu.

3.3 Sampel

Menurut Sugiono (2019:126), sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Penelitian eksperimen ini menggunakan teknik *purposive sampling (judgmental sampling)* adalah teknik penetapan sample dengan cara memilih sampel sesuai dengan pengetahuan peneliti terhadap penelitian (berdasarkan tujuan atau masalah dari penelitian). Sampel yang dipilih dalam penelitian ini, karena dianggap dapat diterima untuk penelitian dan dapat memberikan data yang dibutuhkan. Sampel penelitian dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Dringu yang berjumlah 22 siswa.

3.4 Instrumen Penelitian

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan soal *pretest* dan *posttest* pembelajaran IPS adalah instrumen yang dilakukan dalam penelitian ini.

3.4.1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

RPP adalah rancangan yang dibuat guru yang ditunjukkan untuk mengimplementasikan kegiatan pembelajaran yang berbasis permainan. RPP merinci langkah-langkah yang harus dilakukan guru untuk menjamin

keterlaksanaan pembelajaran dapat berjalan efektif. RPP harus mempertimbangkan kebutuhan dan karakter siswa, termasuk usia, kemampuan, dan kebutuhan siswa. Proses pembelajaran akan memicu minat dan memajukan pertumbuhan setiap aspek jika perencanaannya disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing anak (Prastowo, 2018:34).

Mata pelajaran, standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, penilaian dan sumber belajar harus tercantum dalam RPP. RPP penelitian ini berpusat pada mata pembelajaran IPS dengan menggunakan media Ular Tangga Pintar (UTAR).

3.4.2 Soal *Pretest* dan *Posttest* Belajar IPS

Soal *pretest* dan *posttest* disusun sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan digunakan untuk menilai hasil belajar IPS siswa tema keragaman budaya setelah penggunaan media Ular Tangga Pintar (UTAR). Tes diberikan sebelum dan sesudah perlakuan. Soal *pretest* dan *posttest* dalam penelitian ini berbentuk pilihan ganda, yang kemudian diujikan di kelas V untuk mengetahui hasil belajar yang diperoleh siswa.

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Soal Hasil Belajar IPS

Kompetensi Dasar	Indikator	Proses Kognitif	No. Soal
1.4 Menghargai keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia	1.4.1 Menjelaskan pengertian keragaman budaya di Indonesia	C1	1
	1.4.2 Menjelaskan bentuk-bentuk keragaman budaya di Indonesia	C2	2,3,4,5
	1.4.3 Mendeskripsikan bentuk-bentuk	C2	6,7,8,9,10,11,12

	keragaman budaya di Indonesia		
	1.4.4 Memberikan contoh cara menghargai keragaman budaya di daerah setempat	C3, C4	13,14,15

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS dengan tema keragaman budaya merupakan data yang diperlukan untuk penelitian ini sebagai berikut.

3.5.1 Teknik-teknik yang digunakan dalam mengumpulkan data yang dibutuhkan untuk penelitian ini adalah sebagai berikut:

a) Observasi

Menurut Hasanah (2016:21), observasi adalah pengamatan secara sistematis terhadap kegiatan manusia dan lingkungan fisik, dimana kegiatan tersebut terjadi secara terus menerus untuk mengumpulkan fakta tentang alam dimana tempat kegiatan tersebut dilakukan.

Berdasarkan uraian di atas, observasi adalah cara peneliti dalam menggunakan suatu observasi untuk mendapatkan data. Observasi langsung atau observasi yang dilakukan peneliti secara langsung terhadap proses yang terjadi dalam keadaan sebenarnya adalah jenis pengamatan yang dilakukan oleh peneliti.

Hasil belajar pembelajaran IPS pada siswa kelas V yang diobservasi oleh peneliti dilaksanakan pada bulan April. Hal ini dilakukan sebagai akibat dari rendahnya hasil belajar siswa yang disebabkan oleh kurangnya

pemanfaatan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Solusi peneliti adalah dengan memanfaatkan media Ular Tangga Pintar (UTAR) yang dirancang semenarik mungkin untuk dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPS.

Tabel 3.3 Lembar Observasi

No	Tanggal	Kegiatan Observasi
1.	23 Januari 2023	Melaksanakan observasi SDN Dringu
2.	24 Januari 2023	Melaksanakan observasi pada kelas V SDN Dringu
3.	8 April 2023	Melaksanakan kegiatan pembelajaran IPS tema keragaman budaya tanpa media Ular Tangga Pintar (UTAR)
4.	9 April 2023	Melanjutkan kegiatan pembelajaran IPS tema keragaman budaya tanpa media Ular Tangga Pintar (UTAR) dan pemberian <i>pretest</i> pada akhir pembelajaran
5.	12 April 2023	Melaksanakan pembelajaran IPS tema keragaman budaya menggunakan media Ular Tangga Pintar (UTAR)
6.	13 April 2023	Melanjutkan pembelajaran IPS tema keragaman budaya dan pemberian <i>posttest</i> diakhir pembelajaran serta pengisian angket hasil belajar

b) Angket

Menurut Nurani (2017:119), angket adalah suatu teknik pengumpulan data yang menggunakan daftar pertanyaan yang telah dijawab atau belum. Responden diminta untuk menjawab angket berdasarkan intruksi peneliti.

Angket adalah cara untuk mengumpulkan data yang meminta responden untuk menyerahkan jawaban tertulis atas pertanyaan yang telah disiapkan sebelumnya oleh peneliti.

Angket yang digunakan peneliti adalah angket jenis angket langsung dimana responden diperintahkan menjawab pertanyaan tentang dirinya dalam angket.

Angket tertutup digunakan dalam penelitian ini, dimana jawaban sudah disediakan dan responden hanya memilih salah satu jawaban dengan cara menggunakan tanda *checkbox* pada kotak yang tersedia.

Jadi angket ini digunakan untuk mengambil data menggunakan media Ular Tangga Pintar (UTAR) yang digunakan peneliti pada siswa kelas V pembelajaran IPS tema keragaman budaya di SDN Dringu.

Tabel 3.4 Angket Belajar Siswa

No.	Pertanyaan	Skala Penilaian			
		4	3	2	1
1.	Saya dapat menyebutkan macam-macam keragaman budaya yang terdapat di Indonesia				
2.	Saya dapat menyebutkan rumah adat, pakaian adat, dan tarian daerah berdasarkan daerahnya				
3.	Saya dapat menunjukkan rumah adat, pakaian adat, dan rumah adat melalui gambar				
4.	Saya dapat mendiskusikan tentang keragaman budaya dengan teman kelompok				
5.	Saya mengikuti pelajaran menggunakan media UlarTangga Pintar (UTAR) dengan baik dan serius				

6.	Saya menjawab pertanyaan dari guru perihal keragaman budaya menggunakan media Ular Tangga Pintar (UTAR)				
7.	Saya mengerjakan tugas individu maupun kelompok yang diberikan guru dengan sungguh-sungguh				
8.	Saya lebih memahami materi pembelajaran keragaman budaya yang diberikan guru melalui media Ular Tangga Pintar (UTAR)				
9.	Saya lebih banyak mengetahui dan mengenal keragaman budaya yang terdapat di Indonesia				
10.	Saya merasa senang mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media Ular Tangga Pintar (UTAR)				

Keterangan:

- Skor 4 : Sangat Setuju
- Skor 3 : Setuju
- Skor 2 : Tidak Setuju
- Skor 1 : Sangat Tidak Setuju

c) Dokumentasi

Menurut Sudarsono (2017:47), dokumentasi adalah penyimpanan informasi dalam bidang pengetahuan dan penyelidikan yang dikumpulkan, dipilih, diolah, dan disimpan sebagai bukti. Bukti yang dikumpulkan dalam bentuk data termasuk gambar, kliping, dan bahan referensi lainnya.

Berdasarkan uraian di atas, dokumentasi adalah pengumpulan data peneliti berdasarkan bukti ketika penelitian sedang berlangsung.

Pada penelitian yang dilakukan peneliti, dokumentasi yang dipergunakan dalam pengumpulan data hasil belajar siswa kelas V di SDN

Dringu dan metode ini merupakan penunjang untuk kesempurnaan yang digunakan dalam menggumpulkan data yang diperlukan oleh peneliti yang berupa foto saat penelitian berlangsung.

Tabel 3.5 Dokumentasi

No	Tanggal	Kegiatan
1.	23 Maret 2023	Observasi sekolah
2.	24 Maret 2023	Observasi kelas
3.	8 April 2023	Proses pembelajaran tanpa media Ular Tangga Pintar (UTAR)
4.	9 April 2023	Proses pembelajaran tanpa menggunakan media Ular Tangga Pintar (UTAR) dan pemberian <i>pretest</i>
4.	12 April 2023	Proses kegiatan belajar mengajar menggunakan media Ular Tangga Pintar (UTAR)
5.	13 April 2023	Proses pembelajaran menggunakan media Ular Tangga Pintar (UTAR) dan pemberian <i>posttest</i> serta pengisian angket hasil belajar siswa

3.4.2 Kualifikasi dan jumlah petugas yang terlibat dalam proses pengumpulan data

Jumlah petugas yang terlibat dalam pengumpulan data ini terdiri dari 22 orang yaitu siswa kelas V dengan jumlah 21 di SDN Dringu dan seorang observer dari prodi PGSD.

3.4.3 Jadwal dan waktu pengumpulan data

Observasi di sekolah dilaksanakan pada tanggal 23 Januari 2023 dan observasi di dalam kelas dilaksanakan pada tanggal 24 Januari 2023.

Peneliti akan mengumpulkan data pada bulan april yakni pada pembelajaran semester genap di SDN Dringu.

3.5 Teknik Analisis Data

Data hasil penelitian ini dianalisis dengan menggunakan analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial. Nilai *pretest* dan *posttest* kemudian dibandingkan adalah data yang akan dikumpulkan. Mengevaluasi apakah ada perbedaan antara hasil yang dikumpulkan selama *pretest* dan *posttest* untuk membandingkan dua nilai tersebut.

Menguji perbedaan nilai ini dilakukan hanya pada nilai rata-rata dari dua nilai, teknik yang dikenal dengan uji-t (*t-test*) digunakan dalam penelitian ini.

Maka langkah-langkah berikut yang digunakan untuk menganalisis data eksperimen dengan menggunakan model eksperimen *One Grup Pretest Posttest* Desain:

3.5.1 Analisis Data Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif adalah statistik yang menggunakan data populasi untuk menggambarkan atau memberikan gambaran tentang obyek yang sedang diteliti.

Hasil belajar siswa kelas V SDN Dringu dan media Ular Tangga Pintar (UTAR) dideskripsikan dalam penelitian ini dengan menggunakan analisis deskriptif.

Analisis data statistik deskriptif adalah menganalisis data dengan menggunakan statistik untuk mendeskripsikan atau menggambarkan data yang bersifat kualitatif dikumpulkan selama proses penelitian. Berikut ini adalah langkah-langkah dalam menyusun melalui analisis ini.

1. Menghitung rata-rata (mean) *pretest*

$$M_x = \frac{\sum fx}{n}$$

Keterangan:

M_x = mean (rata-rata) $\sum fx$ = jumlah nilai semua siswa n = jumlah semua siswa2. Menghitung rata-rata (mean) *posttest*

$$M_x = \frac{\sum fx}{n}$$

Keterangan:

M_x = mean (rata-rata) $\sum fx$ = jumlah nilai semua siswa n = jumlah semua siswa

Analisis pada penelitian ini adalah hasil belajar siswa. Peneliti juga menggunakan aplikasi *SPSS 22*. Kriteria yang digunakan untuk menentukan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS yaitu menurut standart katagorisasi Departemen Pendidikan Nasional yang dinyatakan dalam tabel berikut.

Tabel 3.6 Katagorisasi Standar Hasil Belajar Siswa

No	Interval	Katagori
1.	0-54	Sangat Rendah
2.	55-69	Rendah
3.	70-79	Sedang
4.	80-89	Tinggi
5.	99-100	Sangat Tinggi

Sumber: Departemen Pendidikan Nasional (2013)

3.5.2 Analisis Data Statistik Inferensial

Peneliti menggunakan tehnik statistik inferensial, peneliti menggunakan statistik *t-test* (uji-t) dan aplikasi *SPSS 22*. Tahapan-tahapan berikut menggunakan statistik inferensial:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{N(N-1)}}}$$

Keterangan:

Md = mean dari perbedaan *pretest* dan *posttest*

X^1 = hasil belajar sebelum perlakuan (*pretest*)

X^2 = hasil belajar sebelum perlakuan (*posttest*)

d = deviasi masing-masing subjek

$\sum X^2 d$ = jumlah kuadrat deviasi

N = jumlah subjek pada populasi

Langkah-langkah dalam pengujian hipotesis adalah sebagai berikut:

1. Menghitung mean dari selisih hasil *pretest* dan *posttest* (Md)

Menghitung mean dari selisih hasil *pretest* dan *posttest* (Md) hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPS tema keragaman budaya di SDN Dringu, dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut.

$$Md = \frac{\sum d}{N}$$

Keterangan:

Md = mean dari perbedaan *pretest* dan *posttest*

Σd = jumlah dari gain (*pretest-posttest*)

N = jumlah subjek pada populasi

2. Menghitung jumlah kuadran deviasi ($\Sigma X^2 d$)

Jumlah kuadran deviasi dari hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPS tema keragaman budaya di SDN Dringu, dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\Sigma X^2 d = \Sigma d - \frac{(\Sigma d)^2}{N}$$

Keterangan:

$\Sigma X^2 d$ = jumlah kuadran deviasi

Σd = jumlah dari gain (*pretest-posttest*)

N = jumlah subjek pada populasi

3. Menentukan harga t_{Hitung} dengan menggunakan rumus:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\Sigma X^2 d}{N(N-1)}}}$$

Keterangan:

Md = mean dari perbedaan *pretest* dan *posttest*

X_1 = hasil belajar sebelum perlakuan (*pretest*)

X^2 = hasil belajar sebelum perlakuan (*posttest*)

d = deviasi masing-masing subjek

$\Sigma X^2 d$ = jumlah kuadrat deviasi

N = jumlah subjek pada populasi

4. Menentukan aturan pengambilan keputusan atau kriteria yang signifikan kaidah pengujian signifikan:
 - a. Jika $T_{Hitung} > 1 T_{Tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, berarti penerapan media Ular Tangga Pintar (UTAR) berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPS tema keragaman budaya di SDN Dringu.
 - b. Jika $T_{Hitung} < 1 T_{Tabel}$ maka H_0 ditolak, berarti penerapan media Ular Tangga Pintar (UTAR) tidak berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPS tema keragaman budaya di SDN Dringu. Harga t Tabel mencari Tabel dengan menggunakan tabel distribusi dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $dk = N-1$
5. Membuat kesimpulan apakah media Ular Tangga Pintar (UTAR) berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPS tema keragaman budaya di SDN Dringu.