

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Desain Penelitian

Pada penelitian ini, pendekatan yang digunakan yaitu pendekatan kuantitatif dengan menggunakan desain *quasi eksperimental*, ciri utama dari *quasi experimental design* adalah pengembangan dari *true experimental design*, yang mempunyai kelompok kontrol namun tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variable-variabel dari luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Menurut (Sugiyono., 2010.) *quasi experimental design* terdapat dua bentuk yaitu *time series design* dan *nonequivalent control group design*.

Penelitian yang dilakukan adalah dengan membandingkan dua kelas yang berbeda, salah satu diberikan perlakuan dan kelas lainnya dilakukan pembelajaran secara konvensional, penelitian ini disebut dengan "*Quasi Experimental Method*" atau eksperimen semu. Desain penelitian *Quasi Experimental Design* dengan bentuk *The Nonequivalent Pretest-Posttest Kontrol Group Design*. Artinya penelitian dilakukan dengan memberikan pretest dan posttest kepada peserta didik di dua kelas yang berbeda. Sejalan dengan hal itu terdapat kemiripan atas yang disampaikan oleh Sugiyono (2013, hlm. 116) mendeskripsikan bahwa "desain penelitian dengan *Pretest – Posttest Kontrol Group Design*, dengan menentukan kelas control dan eksperimen secara acak" Perbedaan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah kelas eksperimen maupun kelas kontrol tidak dipilih secara acak".

Penelitian yang dilakukan ini adalah untuk melakukan pengujian terhadap prestasi dan motivasi peserta didik, berdasarkan pemberian perlakuan atau treatment kepada kelas eksperimen dengan memberikan pembelajaran menggunakan Video animasi, dengan membandingkan kelas yang tidak diberikan perlakuan menggunakan Video animasi, tetapi menggunakan pembelajaran secara konvensional. Kelas yang diberikan treatment disebut dengan kelas eksperimen (e) sedangkan kelas yang tidak diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan Video animasi disebut dengan kelas control.

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasi experimental design* dan menggunakan *pretest-posttest control group design* (Sugiyono., 2010.). Dalam penelitian ini peneliti membandingkan penggunaan bahan ajar berbasis kearifan lokal yaitu permainan boy-boyan dan permainan karet gelang terhadap peningkatan kemampuan membaca permulaan. Sebelum diberi *treatment*, baik kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diberi *test* yaitu *pretest*, dengan maksud untuk mengetahui keadaan kelompok sebelum *treatment*. Kemudian setelah diberikan *treatment*, kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diberikan *test* yaitu *posttest*, untuk mengetahui keadaan kelompok setelah *treatment*. Berikut adalah desain penelitian yang menggunakan desain *pretest- posttest control group design*.

Tabel 3.1
Desain Kuasi Eksperimen *Pretest-posttest control group design*

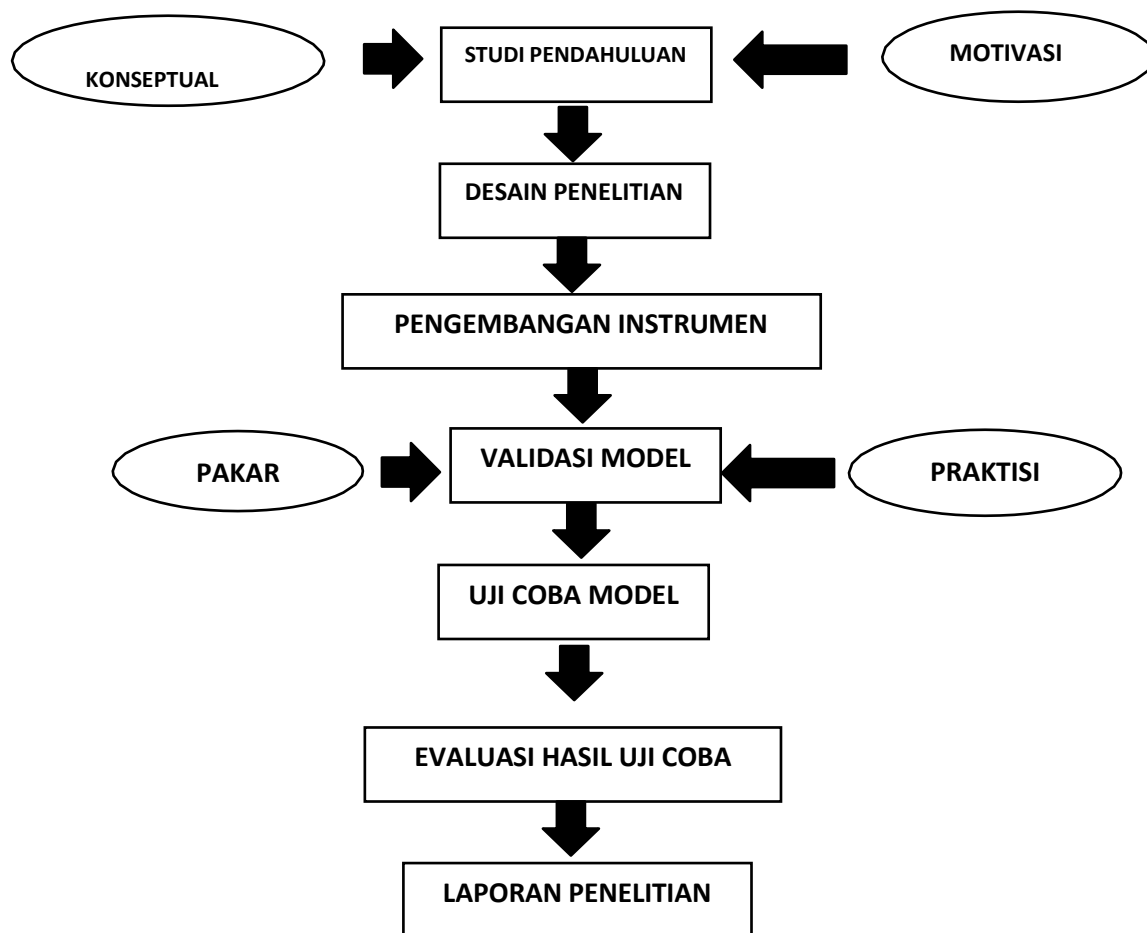
Kelas	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
Kontrol	P1	-	P2
Eksperimen	P1	X	P2

Keterangan:

P1 = kemampuan membaca awal P2 = kemampuan membaca akhir

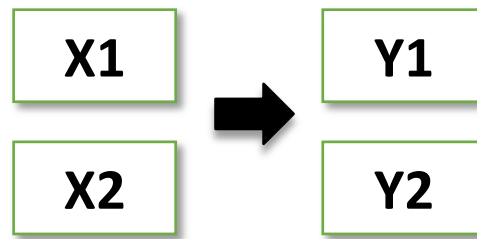
X = Pembelajaran dengan permainan karet gelang dan permainan boy-boyan

Pada penelitian ini peneliti akan mengukur pemahaman awal siswa pada kelompok kontrol maupun kelompok eksperimen dengan melakukan pretes. Kelompok eksperimen dalam proses pembelajarannya menerapkan permainan boy-boyan dan penerapkan permainan karet gelang. Setelah proses pembelajaran, siswa kelompok diberikan postes untuk mengukur kemampuan akhir pemahaman konsep.



Gambar. 3.1 Kerangka Penelitian

Variabel, menurut (Arifin, 2012), merupakan suatu fenomena yang bervariasi atau suatu faktor yang jika diukur akan menghasilkan skor yang bervariasi. Dalam penelitian ini, terdiri dari tiga variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas (Variabel X1 dan X2) dalam penelitian ini adalah pengaruh modifikasi permainan traditional boy-boyan dan karet gelang. Sedangkan Variabel Terikat (Variabel Y1 dan Y2) penelitian ini adalah motivasi dan kemampuan membaca permulaan siswa sekolah dasar. Untuk memperjelas hubungan antar variabel digambarkan melalui bagan sebagai berikut.



Gambar 3.2 Bagan Hubungan Antar Variabel

Keterangan : X1 dan X2 (Variabel Bebas)

Y1 dan Y2 (Variabel Terikat)

3.2. Populasi Dan Sampel

(Noor, 2011), mengutarakan bahwa populasi digunakan untuk menyebutkan seluruh elemen/anggota dari suatu wilayah yang menjadi sasaran penelitian atau merupakan keseluruhan dari objek penelitian. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas 1 Sekolah Dasar di wilayah Kecamatan Bantarkalong Kabupaten Tasikmalaya.

Menurut (Sugiyono., 2010.), sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Adapun sampel dari penelitian ini adalah siswa kelas 1 Sekolah Dasar di SDN Sindangrasa Kecamatan Bantarkalong.

3.3. Instrumen Penilaian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati (sugiyono). Pada penelitian ini peneliti menggunakan instrument pengumpulan data berupa tes dan angket motivasi. Dalam penelitian ini kemampuan membaca permulaan siswa sebagai variabel terikat yang dapat masuk ke dalam ranah kognitif. Untuk mengukur kemampuan pemahaman konsep siswa, peneliti menggunakan instrument pengumpulan data berupa tes yang disajikan dalam soal dan untuk mengukur motivasi menggunakan angket.

Tabel 3.2
KISI-KISI INSTRUMEN PENELITIAN MOTIVASI BELAJAR

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Positif	Negatif	Jumlah
Motivasi Belajar	Adanya hasrat dan keinginan berhasil	Adanya hasrat	1	2	2
		Adanya keinginan berhasil	3	4	
	Adanya penghargaan	Adanya penghargaan dalam proses pembelajaran	5	6	2
		Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	Kegiatan menarik dalam proses pembelajaran	7	
	Adanya lingkungan belajar yang kondusif	Lingkungan belajar yang kondusif dan menyenangkan	9	10	2
JUMLAH			5	5	10

Sumber: Hamzah B Uno, 2009.

Untuk Penskoran Motivasi Belajar, menggunakan format penskoran sebagaimana dalam tabel berikut :

	Pilihan jawaban	Positif	Negatif
SL	= Selalu	5	1
SR	= Sering	4	2
KD	= Kadang-kadang	3	3
JR	= Jarang	2	4
TP	= Tidak Pernah	1	5

ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA

Nama siswa :

Petunjuk pengisian:

1. Pengisian angket ini tidak dinilai benar atau salah, karena itu diharapkan kalian memberikan jawaban yang sebenar- benarnya.
2. Cara menjawab dengan memberikan tanda (√) pada jawaban yang telah tersedia.
3. Dibawah ini disajikan beberapa pernyataan, anda diminta untuk memilih satu dari lima jawaban yang tersedia, arti dari setiap jawaban adalah sebagai berikut:

SL : **Selalu**
SR : **Sering**
KD : **Kadang-kadang**
JR : **Jarang**
TP : **Tidak pernah**

Tabel 3.3
Motivasi Belajar

No	Pernyataan	SL	SR	KD	JR	TP
1	Saya bersemangat belajar mengenal huruf dan membaca kata					
2	Saya bosan belajar mengenali huruf dan membaca kata					
3	Saya belajar mengenal huruf dengan sungguh-sungguh agar segera bisa membaca.					
4	Saya hanya belajar membaca jika disuruh orangtua					
5	Saya lebih semangat belajar ketika diberikan pujian oleh guru.					
6	Saya takut membuat kesalahan dan tidak mendapat pujian dari guru					
7	Saya senang jika dalam proses pembelajaran ada permainannya					
8	Saya bosan jika mengikuti proses pembelajaran yang lama dan tidak menyenangkan.					

9	Saya lebih suka belajar di luar kelas karena udara di halaman sekolah segar.
10	Saya lebih cepat mengantuk ketika belajar di dalam kelas karena sempit.

Tabel 3.4
KD dan Indikator Membaca Permulaan

Kompetensi Dasar	Indikator
3.3 Mengenal lambang bunyi vokal dan konsonan dalam kata Bahasa Indonesia atau Bahasa daerah	<ul style="list-style-type: none"> • Melafalkan huruf vokal dan konsonan • Menggunakan huruf vokal dan konsonan menjadi kata yang bermakna

Sumber : Silabus pembelajaran kelas ISD

Tabel 3.5
Kisi-Kisi Penilaian Membaca Permulaan

Komponen	Ruang Lingkup	Penjabaran Materi
Membaca Permulaan	1. Pemahaman simbol bahasa (huruf) vokal	(a) Identifikasi simbol bahasa (huruf) vokal cetak.
	2. Pemahaman simbol bahasa (huruf) konsonan	(a) Identifikasi simbol bahasa (huruf) konsonan cetak
	4. Membaca Kata	(a) Membaca kata yang memiliki pola KV (b) Membaca kata yang memiliki pola VK

Pokok Bahasan	Butir Soal
Identifikasi simbol bahasa (huruf) vokal cetak kecil	Siswa diminta untuk membaca huruf vokal cetak kecil: a i u e o
Identifikasi simbol bahasa (huruf) konsonan cetak kecil	Siswa diminta untuk membaca huruf konsonan cetak kecil: b r m n l
Membaca suku kata berpola KV	Siswa diminta untuk membaca suku kata berikut. ba ru mi ne lo
Membaca suku kata berpola VK	Siswa diminta untuk membaca suku kata berikut. an ib ur el om
Membaca kata yang memiliki pola KV	Siswa diminta untuk membaca kata berikut. mata kaki nama lilo baru
Membaca kata yang memiliki pola VK	Siswa diminta untuk membaca kata berikut. alis aman uban olah iman

Soal Pretest dan Postest Membaca Permulaan

Nama :

Tabel 3.6

Soal Pretest dan Postest Membaca Permulaan

1	a	i	u	e	o
	b	n	m	r	l
2	ba	ru	mi	ne	lo
	an	ib	ur	el	om

3 mata kaki nem lilo baru

lama rasa yeni dadu bisa

4. alis aman uban oleh iman

ikat adab inem enak ulah

Tabel 3.7
KISI-KISI PENILAIAN KETERAMPILAN MEMBACA PERMULAAN

No.	Aspek	Indikator	No.Item	Jumlah
1.	Pelafalan	Ketepatan dalam pelafalan membaca	1	1
2.	Intonasi	Ketepatan intonasi membaca	2	1
3.	Kelancaran	Kelancaran dalam membaca	3	1
4.	Kejelasan Suara	Kejelasan suara dalam membaca	4	1
5.	Membaca dengan Utuh	Keutuhan huruf pada kata yang diucapkan	5	1
Jumlah				5

Tabel 3.8
RUBRIK PENILAIAN MEMBACA PERMULAAN

No.	Aspek	Rubrik	Skor
1.	Pelafalan	Siswa melafalkan huruf dan membaca kata dengan lafal sangat tepat tidak menunjukkan ciri kedaerahan	4
		Siswa melafalkan huruf dan membaca kata dengan lafal yang tepat dan menunjukkan ciri kedaerahan	3
		Siswa melafalkan huruf dan membaca kata dengan lafal yang kurang tepat menunjukkan ciri kedaerahan	2

		Siswa melafalkan huruf dan membaca kata dengan lafal tidak tepat dan menunjukkan ciri kedaerahan	1
2	Intonasi	Siswa membaca kata dengan intonasi sangat tepat	4
		Siswa membaca kata dengan intonasi tepat	3
		Siswa membaca kata dengan intonasi kurang tepat	2
		Siswa membaca kata dengan intonasi tidak tepat	1
3	Kelancaran	Siswa membaca huruf dan kata dengan sangat lancar, tidak terbata-bata, dan tidak terdapat pengulangan kata	4
		Siswa membaca huruf dan kata dengan sangat lancar, tidak terbata-bata, tetapi terdapat pengulangan kata	3
		Siswa membaca huruf dan kata dengan sangat lancar, seikit terbata-bata, dan terdapat pengulangan kata	2
		Siswa membaca huruf dan kata dengan tidak lancar, sangat terbata-bata, dan banyak pengulangan kata	1
4	Kejelasan suara	Siswa membaca huruf dan kata dengan sangat jelas dan volume yang keras	4
		Siswa membaca huruf dan kata dengan sangat jelas dan volume cukup keras	3
		Siswa membaca huruf dan kata dengan kurang jelas dan volume tidak stabil	2
		Siswa membaca huruf dan kata dengan tidak jelas dan volume tidak keras	1
5	Membaca dengan utuh	Siswa membaca kata dengan huruf yang sangat lengkap	4
		Siswa membaca kata dengan huruf yang lengkap	3
		Siswa membaca kata dengan huruf yang kurang lengkap	2
		Siswa membaca kata dengan huruf yang tidak lengkap	1

Selanjutnya peneliti menguji instrumen penelitian. Peneliti menguji instrumen dengan menggunakan uji validitas dan reabilitas.

1) Uji Validitas

(Lestari, K. E., & Yudhanegara, 2017.), menyatakan bahwa validitas suatu instrumen merupakan tingkat ketepatan suatu instrumen untuk mengukur sesuatu yang harus diukur. Diperlukan pengujian validitas untuk ketepatan suatu instrumen

yang digunakan dalam penelitian. Maka dalam penelitian ini peneliti menggunakan pengujian validitas konstruk (*construct validity*) dan pengujian validitas isi (*content validity*).

Sugiyono (2010) menjelaskan bahwa untuk menguji validitas konstruk dapat digunakan pendapat dari ahli. Sejalan dengan hal itu maka peneliti melakukan pengujian validitas konstruk dengan menggunakan pendapat para ahli. Pada penelitian ini peneliti meminta pendapat kepada seorang ahli untuk dapat dijadikan dasar apakah instrumen dapat digunakan ataukah tidak dapat digunakan. Sedangkan untuk melakukan pengujian validitas isi, peneliti menyesuaikan soal dengan indikator kemampuan yang diukur yaitu kemampuan membaca permulaan.

Setelah itu peneliti menggunakan rumus korelasi yang dikembangkan oleh Pearson, yang dikenal dengan rumus korelasi product moment. Koefisiensi korelasi product moment diperoleh dengan rumus:

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

Keterangan:

r_{xy} = koefisiensi korelasi antara skor butir soal (X) dan total skor

(Y)N = banyak subjek

X = skor butir soal atau skor item pernyataan atau pertanyaan

Y = total skor

Adapun tolak ukur yang akan peneliti gunakan dalam penelitian ini dan untuk menginterpretasikan derajat validitas instrumen ditentukan berdasarkan kriteria menurut Guildford dalam (Lestari, K. E., & Yudhanegara, 2015) sebagai berikut.

Tabel 3. 9
Kriteria Koefisiensi Korelasi Validitas Instrumen

Koefisiensi Korelasi	Korelasi	Interpretasi Validitas
$0,90 \leq r_{xy} \leq 1,00$	Sangat tinggi	Sangat tepat
$0,70 \leq r_{xy} < 0,90$	Tinggi	Tepat
$0,40 \leq r_{xy} < 0,70$	Sedang	Cukup tepat
$0,20 \leq r_{xy} < 0,40$	Rendah	Tidak tepat
$r_{xy} < 0,20$	Sangat rendah	Sangat tidak tepat

Tabel 3.10
Validitas Kusiner Motivasi

Correlations		X01	X02	X03	X04	X05	X06	X07	X08	X09	X10	Total	Hasil
X01	Pearson C	1	.575**	.478*	1.000**	.537*	.615**	.540*	.518*	.615**	.545*	.787**	
	Sig. (2-tailed)		.008	.033	.000	.015	.004	.014	.019	.004	.013	.000	VALID
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	
X02	Pearson C	.575**	1	.572**	.575**	.459*	.943**	.945**	.900**	.943**	.452*	.907**	
	Sig. (2-tail)	.008		.008	.008	.042	.000	.000	.000	.000	.045	.000	VALID
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	
X03	Pearson C	.478*	.572**	1	.478*	.635**	.605**	.544*	.607**	.605**	.452*	.731**	
	Sig. (2-tail)	.033	.008		.033	.003	.005	.013	.005	.005	.046	.000	VALID
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	
X04	Pearson C	1.000**	.575**	.478*	1	.537*	.615**	.540*	.518*	.615**	.545*	.787**	
	Sig. (2-tail)	.000	.008	.033		.015	.004	.014	.019	.004	.013	.000	VALID
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	
X05	Pearson C	.537*	.459*	.635**	.537*	1	.429	.490*	.413	.429	.423	.630**	
	Sig. (2-tail)	.015	.042	.003	.015		.059	.028	.070	.059	.063	.003	VALID
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	
X06	Pearson C	.615**	.943**	.605**	.615**	.429	1	.895**	.957**	1.000**	.528*	.936**	
	Sig. (2-tail)	.004	.000	.005	.004	.059		.000	.000	.000	.017	.000	VALID
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	
X07	Pearson C	.540*	.945**	.544*	.540*	.490*	.895**	1	.851**	.895**	.510*	.884**	
	Sig. (2-tail)	.014	.000	.013	.014	.028	.000		.000	.000	.022	.000	VALID
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	
X08	Pearson C	.518*	.900**	.607**	.518*	.413	.957**	.851**	1	.957**	.524*	.894**	
	Sig. (2-tail)	.019	.000	.005	.019	.070	.000	.000		.000	.018	.000	VALID
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	
X09	Pearson C	.615**	.943**	.605**	.615**	.429	1.000**	.895**	.957**	1	.528*	.936**	
	Sig. (2-tail)	.004	.000	.005	.004	.059	.000	.000	.000		.017	.000	VALID
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	
X10	Pearson C	.545*	.452*	.452*	.545*	.423	.528*	.510*	.524*	.528*	1	.667**	
	Sig. (2-tail)	.013	.045	.046	.013	.063	.017	.022	.018	.017		.001	VALID
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	
Total	Pearson C	.787**	.907**	.731**	.787**	.630**	.936**	.884**	.894**	.936**	.667**	1	
	Sig. (2-tail)	.000	.000	.000	.000	.003	.000	.000	.000	.000	.001		VALID
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	

** Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Tabel 3.11

Validitas Kusiner Membaca

Correlations		X1	X2	X3	X4	X5	Total	Hasil
X1	Pearson C	1	.575**	.289	.563**	.537*	.773**	
	Sig. (2-tailed)		.008	.216	.010	.015	.000	Valid
	N	20	20	20	20	20	20	
X2	Pearson C	.575**	1	.508*	.579**	.459*	.828**	
	Sig. (2-tail)	.008		.022	.007	.042	.000	Valid
	N	20	20	20	20	20	20	
X3	Pearson C	.289	.508*	1	.453*	.435	.738**	
	Sig. (2-tail)	.216	.022		.045	.055	.000	Valid
	N	20	20	20	20	20	20	
X4	Pearson C	.563**	.579**	.453*	1	.250	.781**	
	Sig. (2-tail)	.010	.007	.045		.288	.000	Valid
	N	20	20	20	20	20	20	
X5	Pearson C	.537*	.459*	.435	.250	1	.645**	
	Sig. (2-tail)	.015	.042	.055	.288		.002	Valid
	N	20	20	20	20	20	20	
Total	Pearson C	.773**	.828**	.738**	.781**	.645**	1	
	Sig. (2-tail)	.000	.000	.000	.000	.002		Valid
	N	20	20	20	20	20	20	

** Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).			
* Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).			

2). Uji Reabilitas

Reabilitas suatu instrumen adalah keajegan, ketertarikan konsistensi instrumen tersebut bila diberikan pada subiek yang sama meskipun oleh orang yang berbeda, waktu yang berbeda, atau $r = \frac{n}{n-1} \left(1 - \frac{\sum s_i^2}{s^2}\right)$ berbeda, maka akan memberikan hasil yang sama atau relatif sama (Lestari, K. E., & Yudhanegara, 2015.). Adapun rumus yang akan digunakan dalam menguji reabilitas instrumen yaitu dengan menggunakan rumus Alpha Cronbach, yaitu:

Keterangan:

r = koefisiensi reabilitasn

n = banyak butir soal

S^2 = varians skor butir soal ke- i

S^2 = varians skor total

Tabel 3.12

Uji Reabilitas Motivasi

Reliabilitas			
Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	20	100.0
	Excluded ^a	0	.0
Total		20	100.0

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.944	10

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
X01	325.500	24.155	.729	.940
X02	326.500	23.608	.881	.933
X03	335.000	24.263	.654	.944
X04	325.500	24.155	.729	.940
X05	321.000	27.147	.581	.946
X06	326.000	23.516	.919	.931
X07	327.000	23.695	.852	.934
X08	326.500	23.082	.861	.934
X09	326.000	23.516	.919	.931
X10	328.000	25.747	.598	.945

Tabel 3.13
Uji Reabilitas Membaca

Reliabilitas			
Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	20	100.0
	Excluded	0	.0
	Total	20	100.0

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.800	5

Item-Total Statistics				
	Scale Mean	Scale Vari	Corrected Item	Cronbach's A
X1	148.000	4.168	.612	.753
X2	149.000	4.095	.710	.722
X3	155.000	4.053	.523	.791
X4	146.500	4.134	.624	.749
X5	143.500	5.292	.535	.789

3). Daya Pembeda

Daya pembeda dari soal adalah kemampuan soal tersebut membedakan siswa yang mempunyai kemampuan tinggi, mempunyai kemampuan sedang, dengan siswa yang mempunyai kemampuan rendah (Lestari, K. E., & Yudhanegara, 2015).

Tinggi atau rendahnya tingkat daya pembeda suatu butir soal dinyatakan dalam indeks daya pembeda. Adapun kriteria yang dapat digunakan untuk menginterpretasikan indeks daya pembeda disajikan pada tabel berikut:

Tabel 3.14

Kriteria Indeks Daya Pembeda Instrumen

Nilai	Interpretasi Daya Pembeda
$0,70 < DP \leq 1,00$	Sangat baik
$0,40 < DP \leq 0,70$	Baik
$0,20 < DP \leq 0,40$	Cukup
$0,00 < DP \leq 0,20$	Buruk
$DP \leq 0,00$	Sangat buruk

Rumus yang digunakan untuk menentukan indeks daya pembeda instrumen yaitu:

$$DP = \frac{\overline{X_A - X_B}}{SMI}$$

Keterangan:

DP = indeks daya pembeda butir soal

$\overline{X_A}$ = rata-rata skor jawaban siswa kelompok atas

$\overline{X_B}$ = rata-rata skor jawaban siswa kelompok baawah

SMI = skor maksimum ideal, yaitu skor maksimum yang akan diperoleh siswa jika menjawab butir soal tersebut dengan tepat (sempurna).

Tabel 3.15
Uji Daya Beda Motivasi

Uji Daya Beda	Interpretasi Daya Pembeda
.787**	Sangat baik
.907**	Sangat baik
.731**	Sangat baik
.787**	Sangat baik
.630**	Baik
.936**	Sangat baik
.884**	Sangat baik
.894**	Sangat baik
.936**	Sangat baik
.667**	Baik

Table 3.16
Uji Daya Beda Membaca

Uji Daya Beda	Interpretasi Daya Pembeda
Nilai	Interpretasi Daya Pembeda
.773**	Sangat baik
.828**	Sangat baik
.738**	Sangat baik
.781**	Sangat baik
.645**	Baik

4). Indeks Kesukaran

Indeks kesukaran adalah suatu bilangan yang menyatakan derajat kesukaran suatu butir soal. Indeks kesukaran berkaitan dengan daya pembeda. Jika soal terlalu sulit atau terlalu mudah, maka daya pembeda soal tersebut menjadi buruk karena baik siswa kelompok atas maupun siswa kelompok bawah akan dapat menjawab soal tersebut dengan tepat atau tidak dapat menjawab soal tersebut dengan tepat. Indeks kesukaran soal diinterpretasikan dalam kriteria sebagai berikut:

Tabel 3.17
Kriteria Indeks Kesukaran Instrumen

IK	Interpretasi Indeks Kesukaran
IK =0,00	Terlalu sukar
0,00<IK≤0,30	Sukar
0,30<IK≤0,70	Sedang
0,70<IK<1,00	Mudah
IK=1,00	Terlalu mudah

Adapun rumus yang digunakan untuk menentukan indeks kesukaran instrumentes, yaitu:

$$IK = \frac{\bar{X}}{SMI}$$

Keterangan:

IK = indeks kesukaran butir soal

\bar{X} = rata-rata skor jawaban siswa pada suatu butir soal

SMI= skor maksimum ideal, yaitu skor maksimum yang akan diperoleh siswa jika menjawab butir soal tersebut dengan tepat (sempurna).

Tabel 3. 18
Hasil Uji Indeks Kesukaran Motivasi

Statistics		x01	x02	x03	x04	x05	x06	x07	x08	x09	x10
N	Valid	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
	Missing	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Mean		37.500	36.500	28.000	37.500	42.000	37.000	36.000	36.500	37.000	35.000
Indeks		Sedang	Sedang	Sukar	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang

Tabel 3.19 Hasil Uji Indeks kesukaran Membaca

Statistics		X1	X2	X3	X4	X5
N	Valid	20	20	20	20	20
	Missing	0	0	0	0	0
Mean		37.500	36.500	30.500	39.000	42.000
Hasil		Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang

Data hasil uji lengkap akan di lampirkan pada Lampiran

3.4. Prosedur Penelitian

Pada saat melakukan penelitian tentunya ada tahapan atau prosedur yang harus dilalui. Sebelum penelitian dimulai, peneliti mempersiapkan beberapa hal seperti menyiapkan instrument dan uji coba instrument. Dalam penyusunan instrumen, peneliti dibantu dengan bimbingan dosen pembimbing agar instrumen penelitian dapat tepat guna. Setelah instrument divalidasi oleh ahli, peneliti melakukan uji coba instrument penelitian di kelas 1 SDN 4 Parakanhonje, kemudian peneliti mengadakan tes awal (*pretest*) untuk mengetahui kemampuan pemahaman konsep siswa. Tes awal (*pretest*) dilakukan untuk mengetahui apakah kemampuan awal pemahaman konsep siswa di kelas eksperimen dan di kelas kontrol sama atau berbeda.

Setelah hasil tes awal diperoleh, selanjutnya peneliti melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan modifikasi yaitu permainan boy-boyan dan karet gelang pada membaca permulaan. Setelah selesai kegiatan pembelajaran, peneliti memberikan tes akhir (*posttest*). Tes akhir dilakukan untuk mengetahui kemampuan pemahaman konsep membaca permulaan siswa setelah menerapkan permainan boy-boyan dan permainan karet gelang.

Tahapan selanjutnya yang dilakukan peneliti setelah mendapatkan hasil tes akhir (*pretest*) adalah pengolahan dan analisis data sebagai acuan peneliti dalam pengambilan kesimpulan penelitian.

Tabel 3.20
Kegiatan Perlakuan
PROGRAM INTERVENSI PEMBELAJARAN

Sesi	Materi
Intervensi 1 3 x Pertemuan	Belajar mengenal huruf dan mengenalkan permainan boy-boy serta karet gelang.
Intervensi 2 3 x Pertemuan	Belajar mengenal huruf melalui permainan boy-boy.
Intervensi 3 3 x Pertemuan	Belajar mengenal huruf melalui karet gelang.

Intervensi Sesi 1

No.	Kegiatan Pembelajaran	Waktu
1.	Kegiatan Awal	10 menit
	<ul style="list-style-type: none"> a. Mengondisikan siswa pada situasi belajar. b. Menyapa peserta didik dengan mengucapkan salam. c. Berdoa sebelum belajar. d. Mengisi presensi siswa dengan menyebutkan nama siswa dan siswa mereaksi dengan menjawab atau mengangkat tangan. e. Memberitahukan tujuan dan garis besar materi yang akan dipelajari. f. Mengadakan apersepsi 	
2.	Kegiatan Inti	30 menit
	<ul style="list-style-type: none"> a. Peserta didik memperhatikan tentang penjelasan guru tentang huruf. b. Peserta didik menyebutkan huruf yang telah dikenalkan oleh guru. c. Peserta didik memperhatikan penjelasan guru tentang teknik permainan boy-boy d. Peserta didik memperhatikan penjelasan guru tentang memainkan karet gelang e. Peserta didik menjawab beberapa pertanyaan yang diberikan oleh guru. 	

Kegiatan Akhir	20 menit
<ul style="list-style-type: none"> a. Melakukan evaluasi dan memberikan rangkuman kegiatan di kelas. b. Melakukan tes membaca huruf dan memberikan kesempatan peserta didik untuk menceritakan kembali hasil pembelajaran. c. Menutup kegiatan belajar dan berdoa bersama. 	

Intervensi Sesi 2

Kegiatan Pembelajaran	Waktu
<p>1. Kegiatan Awal</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Mengondisikan siswa pada situasibelajar. b. Menyapa peserta didik denganmengucapkan salam. c. Berdoa sebelum belajar. d. Mengisi presensi siswa dengan menyebutkan nama siswa dan siswa mereaksi dengan menjawab atau mengangkat tangan. e. Memberitahukan tujuan dan garis besar materi yang akan dipelajari. 	5 menit
<p>2. Kegiatan Inti</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Peserta didik dikelompokkan menjadidua kelompok, siap kelompok terdiri dari 6-12 orang. Kelompok terdiri dari tim pemain dan tim penjaga. Untuk menentukan tim pemain dan penjaga 	45 menit

	dilakukan dengan cara suit yang dilakukan ketua tim.	
	b. Peserta didik melakukan permainan boy-boyan dimulai dengan menggulirkan bola kertas oleh tim pemain ke arah menara hingga menara berantakan.	
	c. Tim yang menjadi pemain sebagian berlari untuk mengecoh pemain penjaga dan anggota yang lainnya bergiliran menyusun huruf sesuai urutan abjad sehingga menara kembali tersusun.	
	d. Guru menilai siswa dalam menyusun menara dan menjadi fasilitator serta memberikan sugesti positif agar lebih termotivasi	
	e. Setelah tim pemain berhasil menyusun menara dengan tepat (urutan abjadnya) sesuai perintah guru maka tim pemain mendapat poin sebanyak 1 poin. Tim yang memperoleh poin terbanyak dinyatakan sebagai pemenang.	
	f. Permainan terus diulang secara bergiliran antara tim pemain dan tim penjaga.	
3.	Kegiatan Akhir	10 menit
	a. Melakukan evaluasi dan memberikan rangkuman kegiatan belajar di lapangan.	
	b. Melakukan tes membaca dan memberikan kesempatan peserta didik untuk menceritakan kembali pengalaman belajar melalui permainan boy-boyan.	
	c. Menutup kegiatan belajar dan berdoa bersama	

Intervensi Sesi 3

No.	Kegiatan Pembelajaran	Waktu
1.	Kegiatan awal	10 menit
	a. Mengondisikan siswa pada situasi belajar.	
	b. Menyapa peserta didik dengan mengucapkan salam.	
	c. Berdoa sebelum belajar.	
	d. Mengisi presensi siswa dengan menyebutkan nama siswa dan siswa mereaksi dengan menjawab atau mengangkat tangan.	
	e. Memberitahukan tujuan dan garis besar materi yang akan dipelajari	

2.	Kegiatan Inti	40 menit
	<ol style="list-style-type: none"> a. Peserta didik memperhatikan cara memainkan karet gelang sehingga menjadi huruf-huruf tertentu yang ditayangkan melalui video. b. Peserta didik memperagakan karet gelang menjadi huruf tertentu sesuai arahan guru c. Peserta didik dibagi menjadi dua kelompok, setiap kelompok memperagakan karet gelang menjadi huruf tertentu sesuai perintah gurudengan waktu yang telah ditentukan. d. Tim yang terlebih dulu selesai memperagakan dengan tepat mendapatkan 1 poin, tim yang paling banyak memperoleh poin dinyatakan sebagai pemenang. e. Guru menjadi fasilitator dan memberikan sugesti positif selamapermainan agar peserta didik termotivasi. 	
3.	Kegiatan Akhir	10 menit
	<ol style="list-style-type: none"> a. Melakukan evaluasi dan memberikan rangkuman kegiatan belajar di lapangan. b. Melakukan tes membaca dan memberikan kesempatan peserta didik untuk menceritakan kembali pengalaman belajar melalui permainan boy-boyan. c. Menutup kegiatan belajar dan berdoa bersama. 	

Tabel 3.21
Alat dan bahan yang digunakan
dalam permainan boy-boyan dan karetgelang

Keterangan	Gambar
<p>Keping Menara</p> <p>Keping Menara terbuat dari lempengan kayu kemudian diberikan tempelan huruf . jumlah keping menara disesuaikan dengan banyak huruf yang diajarkan.</p>	
<p>Bola lempar</p> <p>Bola lempar menggunakan bola kasti yang dilapisi kertas yang diremas dan dilapisi dengan selotip dibagian luarnya</p>	

Tali Rafia

Karet gelang

3.5 Analisis Data

Sugiyono (2010) menjelaskan bahwa dalam penelitian kuantitatif, analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Setelah data telah terkumpul, maka langkah peneliti selanjutnya adalah menganalisis data. Dalam penelitian ini peneliti melakukan pengolahan data kuantitatif, melalui langkah-langkah berikut:

1) Analisis Data dengan Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi (Sugiyono, 2010). Dengan menggunakan statistik deskriptif peneliti dapat menggambarkan hasil penelitian dengan apa adanya. Data yang dideskripsikan adalah hasil dari *pretes* dan *postes* siswa dengan bantuan *software* SPSS versi 25.0 data diproses untuk menemukan hasil perhitungan data statistik deskriptif yang meliputi rata-rata (mean), jumlah (sum), nilai maksimum (min), dan nilai minimum (max).

2). Uji Normalitas

Lestari dan Yudhanegara (2015) menjelaskan bahwa uji normalitas merupakan salah satu uji prasyarat untuk memenuhi asumsi kenormalan dalam analisis data statistik parametrik. Uji normalitas ini dilakukan untuk mengetahui apakah sebaran

data sampel yang akan dianalisis berdistribusi normal atau tidak. Kelompok yang akan diuji normalisasinya berjumlah dua kelompok, yang masing-masing terdiri dari: (1) kelompok siswa dengan penerapan permainan boy-boyan, dan (2) kelompok siswa dengan penerapan permainan karet gelang.

Perhitungan uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji *Kolmogorov Smirnov* dengan bantuan program SPSS 25. Jika nilai signifikansi < 0.05 , maka data tidak berdistribusi normal. Jika nilai signifikansi > 0.05 , maka data berdistribusi normal .

3). Uji Homogenitas

Setelah melakukan uji normalitas, selanjutnya peneliti melakukan uji homogenitas atau uji kesamaan dua variabel. Uji homogenitas merupakan salah satu uji prasyarat analisis data statistik parametrik pada teknik komparasional (membandingkan) (Lestari & Yudhanegara, 2015). Penghitungan homogenitas menggunakan uji *Levene's* dengan bantuan program SPSS 25. Jika nilai signifikansi > 0.05 , maka tidak ada perbedaan antara dua kelompok data atau data tersebut homogen. Sedangkan jika nilai signifikansi < 0.05 , maka data tersebut tidak homogen.

4). Uji Hipotesis

Uji Signifikansi Koefisien 2 Jalur Uji (*Path Analisis*) tersebut digunakan untuk menguji hipotesis penelitian 1, 2, dan 3 dengan kriteria pengambilan keputusan sebagai berikut:

- a. Jika nilai sig $> 0,05$ (koefisien jalur tidak signifikan) maka H_0 diterima dan H_1 ditolak.
- b. Jika nilai sig $< 0,05$ (koefisien jalur signifikan) maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

5). Indeks Gain

Data gain digunakan dalam analisis data penelitian untuk mengetahui peningkatan kemampuan siswa antara sebelum dan sesudah pemberian perlakuan atau *treatment* (Lestari & Yudhanegara, 2017). Dengan demikian data N-gain ini memberikan informasi mengenai peningkatan kemampuan siswa. Nilai N-gain ditentukan dengan menggunakan rumus berikut:

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{skor postes} - \text{skor pretes}}{SMI - \text{skor postes}}$$

Keterangan :

SMI = skor maksimum ideal, yaitu skor maksimum yang akan diperoleh siswa jika menjawab soal tersebut dengan tepat (sempurna)

Adapun kriteria dalam N-Gain sebagai berikut:

Tabel 3.22
Kriteria Nilai N-Gain

Nilai N-Gain	Kriteria
$N\text{-gain} \geq 0,70$	Tinggi
$0,30 < N\text{-gain} < 0,70$	Sedang
$N\text{-gain} \leq 0,30$	Rendah