

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Pemilihan metode harus disesuaikan dengan prinsip kelayakan dan fleksibilitas (Afrizal, 2016). Berdasarkan latar belakang dan tujuan yang telah dijelaskan, penelitian ini memanfaatkan metode eksperimen dengan model kuasi eksperimen. Arifin (2012, hlm. 74) mengungkapkan bahwa kuasi eksperimen dikenal sebagai eksperimen semu yang bertujuan untuk memprediksi hasil yang mampu tercapai melalui eksperimen sebenarnya, tetapi tanpa mengendalikan atau memanipulasi seluruh variabel relevan. Sebagaimana dikuatkan oleh Sukmadinata (2012, hlm. 59) bahwa kontrol hanya dilaksanakan terhadap satu variabel, yakni variabel yang dianggap dominan. Penelitian ini memanfaatkan dua kelompok, antara lain kelas kontrol dan kelas eksperimen. Suatu eksperimen dalam bidang pendidikan dimaksudkan untuk menilai pengaruh suatu tindakan terhadap tingkah laku atau menguji ada tidaknya pengaruh tindakan tersebut.

Penelitian eksperimen bertujuan untuk menguji gagasan, praktik, atau prosedur supaya mengetahui apakah memengaruhi hasil atau variabel dependen (Creswell, 2012, hlm. 295). Eksperimen digunakan untuk menetapkan kemungkinan sebab-akibat antara variabel independen dan variabel dependen (Creswell, 2012). Peneliti mengontrol semua variabel yang mempengaruhi hasil kecuali untuk variabel independen. Variabel independen mempengaruhi variabel dependen, variabel independen dapat disebut sebagai penyebab atau disebabkan variabel dependen.

Tindakan dalam eksperimen disebut *treatment* yang artinya pemberian kondisi yang akan dinilai pengaruhnya. Pelaksanaan kuasi eksperimen pada penelitian, sebagaimana berikut.

- (1) Pengaturan insentif terhadap kelompok eksperimen dan kelompok kontrol;
- (2) Memastikan kedua kelompok memiliki karakteristik yang serupa atau mendekati sama;
- (3) Perbedaan antara kedua kelompok adalah kelompok eksperimen diberikan *treatment* khusus; dan

(4) Kelompok kontrol diberikan pembelajaran sesuai dengan kondisi biasanya.

Desain penelitian ini menggunakan desain *Non-Equivalent Control Groups Designs* berdasarkan pandangan Arikunto (2019) dengan rancangan seperti tabel berikut ini:

Tabel 3. 1
Kelompok Penelitian

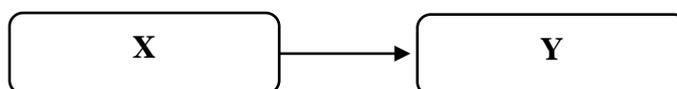
Kelompok	<i>Prestest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Post-Test</i>
Eksperimen <i>Group</i>	O ₁	X	O ₂
<i>Control Group</i>	O ₃		O ₄

Sumber: Hasil Pengolahan Tahun 2023

Keterangan:

- O₁ : Penilaian kemampuan awal kelompok eksperimen
 O₂ : Penilaian kemampuan akhir kelompok eksperimen
 X : Implementasi *treatment*
 O₃ : Penilaian kemampuan awal kelompok kontrol
 O₄ : Penilaian kemampuan akhir kelompok kontrol

Penelitian ini melibatkan dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah pembelajaran dengan desain *Playing with Conflict*, sedangkan variabel terikat (Y) penelitian ini adalah keterampilan memecahkan masalah perundungan siswa sekolah dasar. Gambar berikut ini merupakan hubungan antara variabel agar memperjelas arah penelitian ini.



Gambar 3. 1 Bagan Hubungan Antarvariabel
Sumber: Hasil Pengolahan Tahun 2023

Keterangan:

- X : Variabel bebas
 Y : Variabel terikat

3.2 Partisipan dan Lokasi Penelitian

Partisipan dalam penelitian ini, yaitu siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri (SDN) Burujulwetan III sebagai kelas eksperimen dan kelas V Sekolah Dasar Negeri (SDN) Burujulkulon III sebagai kelas kontrol. Pemilihan partisipan dan lokasi penelitian kelas eksperimen berdasarkan beberapa pertimbangan:

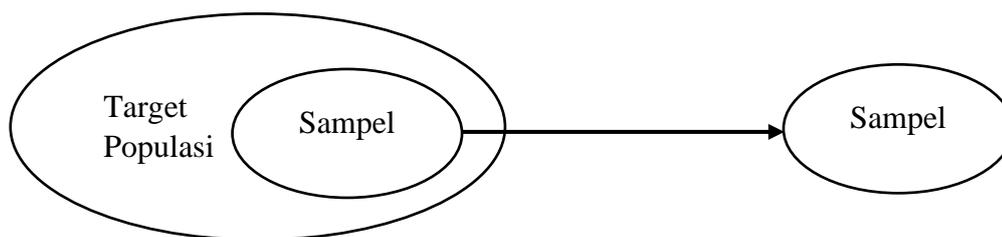
- (1) Terjadi kurangnya keterampilan siswa dalam memecahkan masalah perundungan;
- (2) Penerapan model pembelajaran inovatif dan variatif yang terbatas;
- (3) Sarana, sumber, dan media pembelajaran di sekolah yang terbatas;
- (4) Penelitian serupa belum pernah dilaksanakan di sekolah;
- (5) Kesesuaian sub tema *Masalah Sosial di Lingkungan Setempat* dipelajari oleh siswa kelas V; dan
- (6) Adanya izin dari pihak sekolah untuk melakukan penelitian.

Pertimbangan memilih Sekolah Dasar Negeri (SDN) Burujulkulon III sebagai kelas kontrol, sebagaimana berikut ini :

- (1) Terbatasnya kemampuan pendidik dalam menerapkan model pembelajaran yang inovatif;
- (2) Penerapan model pembelajaran inovatif dan variatif yang terbatas;
- (3) Sarana, sumber, dan media pembelajaran di sekolah yang terbatas;
- (4) Penelitian serupa belum pernah dilaksanakan di sekolah;
- (5) Kesesuaian sub tema *Masalah Sosial di Lingkungan Setempat* dipelajari oleh siswa kelas V; dan
- (6) Adanya izin dari pihak sekolah untuk melakukan penelitian.

3.3 Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi adalah wilayah generalisasi atau keseluruhan dari sesuatu yang sedang dipelajari karakteristiknya dan sampel merupakan sebagian kecil dari keseluruhan populasi yang akan diteliti atau dievaluasi, yang memiliki karakteristik khusus dan merepresentasikan populasi secara keseluruhan (Retnawati, 2017). Peneliti dapat memilih sampel individu, yang mewakili seluruh populasi, dalam situasi yang ideal. Pemaparan ini digambarkan sebagai berikut.



Gambar 3. 2 Populasi dan Sampel
Sumber: Creswell (2012, hlm. 141)

Peneliti kuantitatif mengambil sampel dari daftar atau orang yang tersedia. Target populasi atau kerangka *sampling* adalah sekelompok individu atau kelompok organisasi dengan beberapa karakteristik general yang dapat diidentifikasi dan dipelajari oleh peneliti (Creswell, 2012, hlm. 141).

Teknik sampel yang digunakan bukan secara individual, tetapi melalui kelompok-kelompok kelas. Teknik *sampling* ini dikenal dengan istilah *cluster random sampling*. Menurut Ali & Asrori (2022, hlm. 117) teknik ini merupakan salah satu metode pengambilan sampel secara acak di mana sampel diambil dari setiap kelas atau kelompok yang sudah terbentuk, tanpa intervensi dari peneliti.

3.4 Instrumen Penelitian

Tahap pengumpulan data merupakan bagian krusial dalam penelitian karena sesuai dengan tujuan awal yakni untuk memperoleh data (Sugiyono, 2009). Instrumen dalam penelitian ini memanfaatkan teknik tes dan observasi yang dilaksanakan melalui pengembangan instrumen. Bertolak dari Arikunto (2017) langkah-langkah penyusunan instrumen sebagaimana berikut ini.

- (1) Menentukan variabel penelitian;
- (2) Menentukan subvariabel (jika diperlukan);
- (3) Menentukan indikator dari variabel (jika subvariabel tidak diperlukan maka langsung memerinci dari variabel);
- (4) Memerinci indikator menjadi bukti atau deskriptor;
- (5) Menentukan sumber data untuk setiap bukti atau deskriptor;
- (6) Menentukan metode dari setiap bukti atau deskriptor sesuai dengan sumber data;
- (7) Menentukan instrumen dari semua metode pengumpulan (hlm. 58).

Berdasarkan langkah-langkah tersebut, berikut ini penjabaran mengenai instrumen penelitian yang digunakan. Lebih rincinya berikut ini.

Tabel 3. 2
Teknik Pengumpulan Data

Variabel	Indikator	Bukti-Bukti	Sumber Data	Instrumen
Keterampilan Memecahkan Masalah Perundungan	Siswa mampu memahami masalah	<ol style="list-style-type: none"> Siswa mampu menunjukkan bagian prinsip dari masalah Siswa mampu menunjukkan bagian masalah yang ditanyakan dan diketahui. 	Siswa	Lembar Tes
	Siswa mampu merencanakan solusi	<ol style="list-style-type: none"> Siswa mampu menghubungkan sesuatu dengan permasalahan yang diberikan Siswa mampu menyatakan kembali permasalahan tersebut sehingga muncul gagasan 	Siswa	Lembar Tes
	Siswa dapat melaksanakan rencana	<ol style="list-style-type: none"> Siswa mampu menjelaskan langkah-langkah solusi yang dipilih berdasarkan hasil pengamatan mereka terhadap kegiatan unjuk kerja Siswa dapat memberikan alasan atas solusi yang telah disusun sebelumnya berdasarkan hasil pengamatan mereka terhadap kegiatan unjuk kerja 	Kegiatan Belajar	Pedoman Observasi
	Siswa dapat mengevaluasi	<ol style="list-style-type: none"> Siswa mampu memberikan 	Siswa	Lembar Tes

Variabel	Indikator	Bukti-Bukti	Sumber Data	Instrumen
	masalah atau memeriksa kembali hasil yang diperoleh	argumen terhadap jawaban 2. Siswa mampu menemukan perbedaan jawaban pribadi dan temannya		
		3. Siswa mampu menjelaskan simulasi, permainan, atau pelatihan, dan hal-hal yang terjadi 4. Siswa mampu menginterpretasi pengalaman mereka dengan melaporkan emosi yang mereka rasakan dan asumsi yang dibuat tentang kegiatan, diri sendiri, atau sesama siswa 5. Siswa mampu memberikan evaluasi terhadap hal-hal yang mereka pelajari dan alasan hal tersebut terjadi	Kegiatan Belajar	Pedoman Observasi

Sumber: Hasil Pengolahan tahun 2024

3.4.1 Tes

Tes merupakan metode pengukuran yang terdiri dari berbagai pertanyaan, pernyataan, atau serangkaian tugas yang harus dirampungkan atau dijawab oleh responden (Arifin, 2012, hlm. 226). Fungsi tes ialah untuk mengumpulkan informasi atau data dalam bentuk angka-angka. Aspek yang dapat diukur melalui tes termasuk minat, bakat, intelegensi, dan kemampuan. Secara partikular,

penelitian ini menggunakan tes objektif untuk memperoleh data pada tahap *pretest* dan *post-test*. Instrumen tes digunakan untuk menggali data keterampilan siswa dalam memecahkan masalah perundungan. Secara partikular jenis tes dalam penelitian berbentuk uraian, dalam pengembangannya bertolak pada indikator keterampilan memecahkan masalah untuk kemudian disusun kisi-kisi soal. Berikut ini kriteria persentase keterampilan memecahkan masalah perundungan siswa sekolah dasar.

Tabel 3. 3
Kriteria Penilaian Keterampilan Memecahkan Masalah Perundungan

Kriteria	Interval	Predikat	Deskripsi Ketercapaian Siswa
Sangat Baik	89 - 100	A	(1) Berhasil memahami masalah secara menyeluruh dengan menuliskan hal yang diketahui dengan benar dan lengkap (2) Menyajikan langkah penyelesaian yang tepat dan lengkap (3) Menuliskan hasil pengecekan jawaban teman sejawat sesuai instruksi dan menunjukkan jawaban berbeda
Baik	79 - 89	B	(1) Memenuhi informasi atau permasalahan melalui pertanyaan yang diketahui dengan benar, tetapi tidak lengkap (2) Strategi atau langkah penyelesaian benar, tetapi tidak lengkap (3) Menuliskan hasil pengecekan terhadap jawaban teman sejawat dan benar, tetapi hasil pengecekan menunjukkan jawaban yang seragam
Cukup	70 - 79	C	(1) Menuliskan hal yang diketahui, tetapi salah atau tidak memenuhi sama sekali (2) Strategi atau langkah penyelesaian ada, tetapi tidak relevan atau tidak jelas (3) Menuliskan hasil pengecekan jawaban teman sejawat, tetapi tidak sesuai instruksi
Kurang	< 70	D	(1) Tidak ada jawaban sama sekali (2) Tidak ada urutan langkah penyelesaian masalah (3) Tidak menuliskan hasil pengecekan jawaban teman sejawat

Sumber : Hasil Pengolahan tahun 2024

Pengujian instrumen, yakni validitas dan reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda dilaksanakan pada penelitian ini. Tes keterampilan memecahkan masalah perundungan terdiri dari 20 soal uraian. Soal tes harus melewati beberapa tahapan sebagai bagian dari proses pengembangan instrumen penelitian.

1) Analisis *Item Test* soal keterampilan memecahkan masalah perundungan

(a) Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran merujuk pada perhitungan seberapa sulit atau seberapa mudah butir soal bagi siswa. Berikut ini merupakan rumus untuk menghitungnya.

$$TK = \frac{\bar{x}}{SMI}$$

Sumber: Arikunto (2019)

Keterangan:

TK : Indeks kesukaran

\bar{x} : Nilai rata-rata tiap butir soal

SMI : Skor maksimum ideal

Hasil interpretasi merujuk pada tabel berikut ini.

Tabel 3. 4
Interpretasi Tingkat Kesukaran (TK)

Tingkat Kesukaran (TK)	Interpretasi Tingkat Kesukaran (TK)
TK < 0,30	Sukar
0,30 ≤ TK ≤ 0,70	Sedang
TK > 0,70	Mudah

Sumber: Arikunto (2019)

Perhitungan tingkat kesukaran dalam penelitian ini menggunakan *software IBM SPSS Statistic 26*. Berdasarkan pengujian diperoleh sebagaimana berikut ini.

Tabel 3. 5
Hasil Tingkat Kesukaran Soal

Nomor Soal	Tingkat Kesukaran	Interpretasi
Nomor 1	0,87	Mudah
Nomor 2	0,65	Sedang
Nomor 3	0,65	Sedang
Nomor 4	0,88	Mudah

Nomor Soal	Tingkat Kesukaran	Interpretasi
Nomor 5	0,65	Sedang
Nomor 6	0,40	Sedang
Nomor 7	0,77	Mudah
Nomor 8	0,66	Sedang
Nomor 9	0,28	Sukar
Nomor 10	0,61	Sedang
Nomor 11	0,27	Sukar
Nomor 12	0,26	Sukar
Nomor 13	0,51	Sedang
Nomor 14	0,67	Sedang
Nomor 15	0,79	Mudah
Nomor 16	0,80	Mudah
Nomor 17	0,65	Sedang
Nomor 18	0,26	Sukar
Nomor 19	0,28	Sukar
Nomor 20	0,28	Sukar

Sumber: Hasil Pengolahan tahun 2024

Berdasarkan hasil perhitungan pada tabel tersebut diperoleh hasil bahwa instrumen tes memiliki tingkatan mudah, sedang, dan sukar. Secara rincinya, lima soal berada pada kategori mudah, sembilan soal pada kategori sedang, dan enam soal pada kategori sukar.

(b) Daya Pembeda

Daya pembeda butir pertanyaan merujuk pada seberapa efektif pertanyaan tersebut dalam memisahkan kemampuan antara peserta kelompok tinggi dan kelompok rendah. Rumus perhitungan besarnya indeks daya pembeda, sebagaimana berikut ini.

$$DP = \frac{\bar{x}_A - \bar{x}_B}{SMI}$$

Sumber: Arikunto (2019)

Keterangan:

DP : Daya Pembeda

\bar{x}_A : Rata-rata skor kelompok atas

\bar{x}_B : Rata-rata skor kelompok bawah

SMI : Skor maksimum ideal

Hasil interpretasi daya pembeda bertolak pada tabel berikut ini.

Daya Pembeda (DP)	Interpretasi Daya Pembeda (DP)
$DP \geq 0,70$	Baik sekali
$0,40 \leq DP \leq 0,70$	Baik
$0,20 \leq DP \leq 0,40$	Cukup
$DP \leq 0,20$	Jelek

Sumber: Arikunto (2019)

Perhitungan daya pembeda dalam penelitian ini menggunakan *software IBM SPSS Statistic 26*. Hasil pengujian diperoleh temuan berikut ini.

Tabel 3. 6
Hasil Daya Pembeda

Nomor Soal	Daya Pembeda	Interpretasi
Nomor 1	0.65	Baik
Nomor 2	0.56	Baik
Nomor 3	0.55	Baik
Nomor 4	0.50	Baik
Nomor 5	0.49	Baik
Nomor 6	0.55	Baik
Nomor 7	0.46	Baik
Nomor 8	0.55	Baik
Nomor 9	0.49	Baik
Nomor 10	0.55	Baik
Nomor 11	0.42	Baik
Nomor 12	0.42	Baik
Nomor 13	0.63	Baik
Nomor 14	0.49	Baik
Nomor 15	0.65	Baik
Nomor 16	0.58	Baik
Nomor 17	0.64	Baik
Nomor 18	0.53	Baik
Nomor 19	0.47	Baik
Nomor 20	0.50	Baik

Sumber: Hasil Pengolahan tahun 2024

2) Uji Validitas

Pengujian validitas ini menggunakan teknik statistik, yaitu analisis korelasi *Product Moment*. Perhitungan validitas empiris dilakukan dengan menggunakan rumus korelasi *Product Moment* yang dikembangkan oleh Pearson, yaitu sebagai berikut:

$$r = \frac{N (\Sigma XY) - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{[N (\Sigma X^2) - (\Sigma X)^2][(\Sigma Y^2) - (\Sigma Y)^2]}}$$

Keterangan:

N : Jumlah responden

X : Skor butir

Y : Skor total

Sumber: Ananda et al. (2017, hlm. 128)

Selanjutnya untuk menerima apakah butir tes yang dicari tersebut valid atau invalid maka nilai yang diperoleh tersebut dibandingkan dengan nilai kritik yang terdapat dalam tabel statistik *Product Moment*. Jika r hitung $>$ r tabel maka instrumen atau item pertanyaan berkorelasi signifikan terhadap skor total (dinyatakan valid), sedangkan jika r hitung $<$ r tabel maka instrumen atau item pertanyaan tidak berkorelasi signifikan terhadap skor total (dinyatakan tidak valid).

Proses validasi soal dalam penelitian ini melibatkan tiga ahli sebagai *expert judgement*. Soal tes diuji menggunakan aplikasi *IBM SPSS Statistics 26* agar mengefisienkan waktu dan mempermudah peneliti dalam melakukan penelitian. Uji validasi soal yang akan digunakan pada penelitian ini dilakukan pada sampel nonkelas eksperimen dan nonkelas kontrol. Bertolak pada dasar pengambilan keputusan, yaitu jika $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka valid dan jika $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka tidak valid. Sasaran sebaran berjumlah 47 siswa dengan r_{tabel} 2,88 pada signifikansi 5%. Sebagaimana divisualisasikan pada tabel berikut ini.

Tabel 3. 7
Hasil Perhitungan Validitas

No Soal	Bentuk Soal	Nilai pearson/rhitung	Nilai sig.	r tabel	Keputusan
Nomor 1	Uraian	0.297	0.043	0.288	Valid
Nomor 2	Uraian	0.607	0,000	0.288	Valid
Nomor 3	Uraian	0.610	0,000	0.288	Valid
Nomor 4	Uraian	0.555	0,000	0.288	Valid

No Soal	Bentuk Soal	Nilai pearson/rhitung	Nilai sig.	r tabel	Keputusan
Nomor 5	Uraian	0.546	0,000	0.288	Valid
Nomor 6	Uraian	0.611	0,000	0.288	Valid
Nomor 7	Uraian	0.533	0,000	0.288	Valid
Nomor 8	Uraian	0.455	0.001	0.288	Valid
Nomor 9	Uraian	0.467	0.001	0.288	Valid
Nomor 10	Uraian	0.614	0,000	0.288	Valid
Nomor 11	Uraian	0.507	0,000	0.288	Valid
Nomor 12	Uraian	0.506	0,000	0.288	Valid
Nomor 13	Uraian	0.689	0,000	0.288	Valid
Nomor 14	Uraian	0.557	0,000	0.288	Valid
Nomor 15	Uraian	0.698	0,000	0.288	Valid
Nomor 16	Uraian	0.637	0,000	0.288	Valid
Nomor 17	Uraian	0.685	0,000	0.288	Valid
Nomor 18	Uraian	0.587	0,000	0.288	Valid
Nomor 19	Uraian	0.527	0,000	0.288	Valid
Nomor 20	Uraian	0.565	0,000	0.288	Valid

Sumber: Hasil Pengolahan tahun 2024

Bertolak dari hasil perhitungan tersebut seluruh soal berjumlah 20 dinyatakan valid berdasarkan hasil uji SPSS. Hal ini ditinjau dari dasar pengambilan keputusan pada signifikansi 0,05 dan pengambilan keputusan pada nilai perbandingan *rhitung* dan *rtabel*. Selanjutnya, soal akan diuji nilai konsistensi atau keajekannya melalui uji reliabilitas.

3) Uji Reliabilitas

Reliabilitas mengacu pada konsistensi dan stabilitas skor dari instrumen. Skor tersebut hampir identik saat instrumen tersebut dibagikan pada beberapa kesempatan berbeda dan harus tetap konsisten. Ketika individu menjawab pertanyaan dalam instrumen, secara konsisten harus menjawab pertanyaan lain yang terkait dengan cara yang sama. Penelitian yang baik adalah memiliki ukuran atau pengamatan yang dapat diandalkan. Rudner (dalam

Creswell, 2012) memaparkan beberapa faktor dapat menyebabkan data tidak dapat diandalkan, termasuk ketika mengikuti kondisi sebagai berikut:

- a. Pertanyaan tentang instrumen ambigu dan tidak jelas;
- b. Prosedur penyelenggaraan tes bervariasi dan tidak standar;
- c. Peserta lelah, gugup, salah mengartikan pertanyaan, atau menebak-nebak saat ujian. (hlm. 158)

Reliabilitas untuk instrumen yang berbentuk kontinum, yaitu dengan pemberian skor yang skornya merupakan rentang 0 – 10, 0 – 100, atau berbentuk skala 1 – 3, 1 – 5, atau 1 – 10 maka pengujiannya dapat dilakukan dengan menggunakan rumus *Alpha Cronbach*. Sebagaimana berikut ini:

$$r_{kk} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum S_b^2}{S_t^2} \right]$$

Keterangan:

r_{kk} : reliabilitas instrumen

k : jumlah butir angkat

$\sum S_b^2$: jumlah varians butir

S_t^2 : varians total

Sumber: Ananda et al. (2017, hlm. 135)

Sarstedt et al. (2021) mengungkapkan bahwa *Cronbach's Alpha* dapat diterima jika nilainya >0.60. Sebagaimana tingkatan reliabilitas berikut ini.

Tabel 3. 8
Tingkat Reliabilitas

Skor <i>Cronbach's Alpha</i>	Tingkat Reliabilitas
0.0-0.20	Kurang Reliabel
>0.20-0.40	Agak Reliabel
>0.40-0.60	Cukup Reliabel
>0.60-0.80	Reliabel
>0.80-1.00	Sangat Reliabel

Sumber: Sarstedt et al. (2021)

Penelitian ini menggunakan aplikasi IBM SPSS *Statistic* 26 dengan *scale – Reability Analizis* dengan model *Alpha* dengan taraf signifikansi 5%. Beberapa hal perlu dilakukan melalui penelaahan kisi-kisi instrumen untuk memastikan bahwa item-item tersebut sudah mewakili atau mencerminkan keseluruhan konten atau materi yang seharusnya dikuasai secara proporsional. Oleh karena itu, validitas isi suatu instrumen tidak mempunyai besaran tertentu yang dihitung secara statistik, tetapi dipahami bahwa

instrumen itu sudah valid berdasarkan telaah kisi-kisi instrumen (Ananda et al., 2017, hlm. 123)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,885	20

Gambar 3. 3 Hasil Reliabilitas
Sumber: Hasil Pengolahan tahun 2024

Gambar tersebut menunjukkan bahwa nilai *cronbach's alpha* instrumen tes menunjukkan nilai 0,885. Berdasarkan tabel tingkat reliabilitas, nilai tersebut berada dalam kategori sangat reliabel. Hal ini dapat disimpulkan dan dinyatakan bahwa instrumen tes reliabel untuk digunakan sebagai instrumen penelitian.

3.4.2 Observasi

Menurut Ali & Asrori (2022, hlm. 132) observasi merupakan metode pengumpulan data yang melibatkan pengamatan yang cermat dan teliti. Melalui observasi, informasi atau data dikumpulkan dengan cara mengamati langsung keadaan di lapangan tanpa intervensi yang khusus. Tujuan dari observasi ialah untuk memperoleh pemahaman tentang situasi yang alami dan tidak dipengaruhi oleh perlakuan tertentu. Penelitian ini memanfaatkan observasi untuk memahami kegiatan belajar-mengajar yang terjadi di kelas dengan menggunakan pembelajaran konvensional model *Direct Instruction* (DI) dan desain *Playing with Conflict*. Data yang diperoleh dari hasil observasi digunakan sebagai instrumen nontes untuk mengumpulkan data yang diperlukan oleh peneliti. Kriteria persentase hasil pengolahan data observasi sebagaimana ditampilkan berikut ini

Tabel 3. 9
Kriteria Persentase Keterampilan Memecahkan Masalah

Persentase Ketercapaian	Kriteria
0 %	Tidak ada
1-24%	Sebagian kecil
25-49%	Kurang dari setengahnya
50%	Setengahnya
51%-74%	Lebih besar dari setengahnya

75%-99%	Sebagian besar
100%	Seluruhnya

Sumber : Arikunto (2021)

3.5 Prosedur Penelitian

3.5.1 Tahap Perencanaan Penelitian

Pada tahap ini peneliti melakukan beberapa langkah, sebagaimana berikut:

- 1) Menentukan masalah penelitian. Pada tahap ini peneliti menentukan masalah yang akan diteliti dari hasil pembelajaran yang dilakukan selama perkuliahan;
- 2) Merumuskan masalah dengan identifikasi masalah, melakukan perumusan judul penelitian;
- 3) Penyusunan proposal penelitian. Pada tahap ini penyusunan proposal penelitian dan melakukan konsultasi dengan dosen pembimbing akademik;
- 4) Merumuskan hipotesis penelitian dan memilih metodologi penelitian yang akan digunakan;
- 5) Menentukan sumber data, yaitu populasi dan sampel dalam penelitian ini;
- 6) Melaksanakan seminar proposal dan perbaikan hasil seminar;
- 7) Mengadakan observasi ke sekolah yang ditunjuk sebagai tempat penelitian;
- 8) Mengurus surat izin penelitian;
- 9) Penyusunan instrumen penelitian, kegiatan penyusunan instrumen penelitian diikuti dengan tahap *judgement* kepada ahli dan uji coba instrumen serta dilanjutkan dengan revisi instrumen apabila terdapat instrumen yang masih belum valid; dan
- 10) Membuat perangkat pembelajaran berupa rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dan bahan ajar sesuai desain pembelajaran yang digunakan.

3.5.2 Tahap Pelaksanaan Penelitian

Tahap ini memiliki langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Menentukan kelas eksperimen sebagai sampel;
- 2) Melakukan pengukuran awal dengan melaksanakan *pretest* di kelas kontrol;
- 3) Menganalisis data hasil *pretest* kelas kontrol;

- 4) Melakukan kegiatan pembelajaran di kelas kontrol menggunakan desain *Direct Instruction* (DI) materi perundungan sekaligus melakukan observasi;
- 5) Melakukan pengukuran akhir dengan melaksanakan *post-test* di kelas kontrol;
- 6) Mengolah data *post-test* kelas kontrol;
- 7) Mengambil data *pretest* di kelas eksperimen;
- 8) Menganalisis data hasil *pretest* kelas eksperimen;
- 9) Melaksanakan *treatment* pembelajaran dengan menggunakan desain *Playing with Conflict* sekaligus melakukan observasi;
- 10) Mengambil data *post-test* di kelas eksperimen; dan
- 11) Mengolah data *post-test* kelas eksperimen.

3.5.3 Tahap Pelaporan Penelitian

Tahap terakhir dalam penelitian ini, antara lain:

- 1) Mengolah data hasil *pretest* dan *post-test* yang telah didapatkan;
- 2) Menganalisis temuan hasil penelitian;
- 3) Menarik kesimpulan dan saran berdasarkan hasil pengolahan data; dan
- 4) Laporan penelitian dilaporkan dalam bentuk tesis dan diserahkan kepada tim penguji sidang untuk diberi penilaian.

3.6 Teknik Analisis Data

3.6.1 Analisis Data *Pretest* dan *Post-test*

Perhitungan gain (*gain actual*) didapatkan dari selisih skor tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*post-test*). Sebelum dilaksanakan analisis data, terdapat beberapa hal yang seyogianya dipersiapkan terlebih dahulu, antara lain.

- (a) Memberi skor jawaban siswa bertolak pada kisi-kisi soal yang memuat alternatif jawaban dan rubrik penskoran yang digunakan;
- (b) Membuat tabel skor *pretest* dan *post-test*;
- (c) Menghitung data kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kemudian analisis data menggunakan uji statistik terhadap hasil *pretest*, *post-test*, dan *normalisasi gain*. Hal ini bertujuan untuk mengetahui besarnya peningkatan keterampilan memecahkan masalah perundungan siswa sekolah dasar, analisis data tes memanfaatkan perhitungan *gain*.

Perbedaan skor tes awal dan tes akhir ini diasumsikan sebagai efek dari *treatment* (Sugiyono, 2009). Perhitungan yang digunakan untuk menghitung nilai gain adalah sebagai berikut.

$$N\text{ Gain} = \frac{\text{Skor post test} - \text{skor pretest}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretest}}$$

Tabel 3. 10
Klasifikasi *N-Gain*

Nilai Gain	Klasifikasi
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Sumber: Hake (2007)

3.6.2 Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui dari data *pretest* dan *post-test* pada keterampilan memecahkan masalah perundungan siswa dari kelas eksperimen dan kelas kontrol apakah berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk* dengan mempertimbangkan banyaknya sampel penelitian berjumlah 24 siswa kelas eksperimen dan 24 siswa kelas kontrol. Pengolahan data menggunakan program *IMB SPSS versi 26 for windows* pada taraf kepercayaan 95% atau $\alpha=0,05$. Adapun hipotesis yang dikemukakan adalah sebagai berikut:

H_0 : Sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal; dan

H_1 : Sampel berasal dari populasi yang tidak berdistribusi normal

Berdasarkan taraf signifikansi uji *Shapiro-Wilk* adalah 5% maka kriteria keputusannya adalah:

Jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka H_0 diterima; dan

Jika nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka H_0 ditolak.

3.6.3 Uji Homogenitas

Uji homogenitas yang dilakukan mempunyai tujuan untuk melihat dan menguji kesamaan data dari beberapa sampel sehingga hasilnya dapat digeneralisasi terhadap populasi. Tujuan dilakukan homogenitas adalah “untuk

mengetahui apakah varians kedua sampel (kelas reguler dan karyawan) homogen atau tidak” (Arifin, 2012, hlm. 286). Uji homogenitas yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan uji *Levene Statistic* dengan taraf signifikansi 5%. Secara teknis pengolahan data uji homogenitas dilakukan dengan bantuan *software IBM SPSS Statistic 26 for windows*. Adapun hipotesis homogenitas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H_0 : Data berasal dari populasi dengan varians yang sama.

H_1 : Data berasal dari populasi dengan varians yang berbeda.

Berdasarkan taraf signifikansi 5% maka kriteria keputusan:

Jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka H_0 diterima.

Jika nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka H_1 ditolak.

3.6.4 Uji Hipotesis

Uji hipotesis sebagai uji jika perbedaan dua rerata digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rerata dari *N-Gain* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pengujian penelitian ini menggunakan uji t dua sampel berpasangan (*paired sample t test*) untuk melihat perbedaan skor sebelum dan sesudah *treatment* diberikan, dan uji t dua sampel independen (*independent sample t test*) yang digunakan untuk melihat perbedaan skor sesudah perlakuan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pengolahan data menggunakan *Software SPSS 26 for windows*. Hipotesis yang berlaku pada uji *paired sampel t test* adalah $H_0 : \mu = 0$ tidak terdapat hubungan dan $H_1 : \mu \neq 0$ terdapat hubungan. Jika data tidak berdistribusi normal maka digunakan uji statistik Wilcoxon *Sign Test*. Hipotesis yang digunakan adalah:

H_0 : *mean* adalah sama

H_1 : *mean* adalah berbeda

Dasar pengambilan keputusan adalah jika signifikansi $> 0,05$, maka H_0 diterima atau *mean* adalah sama ($z_{hit} < z_{tab}$). Jika signifikansi $< 0,05$, maka H_0 ditolak atau *mean* adalah berbeda ($z_{hit} > z_{tab}$).

Rumus uji independen sampel *t test* dengan syarat data homogen, jumlah sampel sama dan tidak berhubungan/independen. Sedangkan jika data tidak berdistribusi normal, maka digunakan uji statistik *Two Sample Kolmogorov Smirnov Test*. Hasil keluaran memperhatikan tabel *Test Statistic* dengan melihat

nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* dapat ditentukan apakah terdapat perbedaan perolehan nilai *pretest* dan *post-test* setelah *treatment* diterapkan. Penentuan ada tidaknya perbedaan menggunakan kriteria sebagai berikut:

- 1) Jika *Asymp. Sig.* < 0,05 maka terdapat perbedaan yang nyata antara nilai *pretest* dengan *post-test*; dan
- 2) Jika *Asymp. Sig.* > 0,05 maka tidak terdapat perbedaan yang nyata antara nilai *pretest* dengan *post-test*.

Hipotesis yang diajukan dalam pengujian ini adalah sebagai berikut:

(1) Hipotesis 1

H_0 : Tidak terdapat perbedaan keterampilan memecahkan masalah perundungan siswa sekolah dasar sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran konvensional model *Direct Instruction*.

H_1 : Terdapat perbedaan keterampilan memecahkan masalah perundungan siswa sekolah dasar sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran konvensional model *Direct Instruction*.

(2) Hipotesis 2

H_0 : Tidak terdapat perbedaan keterampilan memecahkan masalah perundungan siswa sekolah dasar sebelum dan sesudah pembelajaran dengan desain *Playing with Conflict*.

H_1 : Terdapat perbedaan keterampilan memecahkan masalah perundungan siswa sekolah dasar sebelum dan sesudah pembelajaran dengan desain *Playing with Conflict*.

(3) Hipotesis 3

H_0 : Tidak terdapat perbedaan keterampilan memecahkan masalah perundungan siswa sekolah dasar antara kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional model *Direct Instruction* dengan kelas yang menggunakan desain *Playing with Conflict*.

H_1 : Terdapat perbedaan keterampilan memecahkan masalah perundungan siswa sekolah dasar antara kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional model *Direct Instruction* dengan kelas yang menggunakan desain *Playing with Conflict*.

3.7 Definisi Operasional Variabel

3.7.1 Desain *Playing with Conflict*

Playing with Conflict merupakan salah satu desain yang berhubungan langsung dengan model resolusi konflik. Istilah ini pertama kali dikembangkan oleh Powers & Kirkpatrick (2012). Desain orisinal ini memiliki lima sesi pembelajaran yang mengintegrasikan permainan di setiap sintaknya. Namun, lima sesi tersebut bersifat tentatif dapat disesuaikan dengan konteks siswa. Langkah-langkah kegiatan secara garis besar yang hendak siswa laksanakan antara lain bermain kartu *discover me*, bermain *take a chance*, bermain *concentric circles*, bermain *the big wind blows*, melakukan kegiatan *description, interpretation, dan evaluation (DIE)*, bermain *role play*, bermain *the new commons games*, bermain *drama triangle villains, victims, dan heroes*, bermain *group, gripe, grope*, belajar bersikap asertif, berlatih meminta maaf dan memaafkan, melakukan *evaluation course*, dan melakukan *texas hug*.

3.7.2 Keterampilan Memecahkan Masalah Perundungan

Pistanty et al. (2015) mengungkapkan bahwa kemampuan memecahkan masalah mengarah pada kemampuan seseorang menyelesaikan masalah secara akurat dan tepat. Pemecahan masalah erat kaitannya dengan proses berpikir tingkat lebih tinggi dan upaya pengembangan solusi. Beberapa langkah memecahkan masalah, antara lain memahami masalah, merencanakan solusi, melaksanakan rencana, dan mengevaluasi masalah (Polya, 1985). Rigby (2007) menyatakan perundungan merupakan perilaku agresi yang dilakukan secara berulang-ulang dan terus menerus, terdapat kekuatan yang tidak seimbang antara pelaku dan korbannya, serta bertujuan untuk menyakiti dan menimbulkan rasa tertekan bagi korbannya.