

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi, Populasi dan Sampel Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Lokasi Penelitian ini dilaksanakan di SDN Pasirhuni yang terletak di Dusun Pasirhuni Desa Pasirnanjung yang berada di wilayah Kecamatan Cimanggung Kabupaten Sumedang.

2. Populasi Penelitian

Dalam penelitian ini yang menjadi populasi penelitian ini adalah 128 siswa kelas III di SDN Pasirhuni.

3. Sampel Penelitian

Sedangkan sampel penelitian difokuskan kepada 41 siswa kelas III B di SDN Pasirhuni sebagai kelompok eksperimen dan 43 siswa kelas III A di SDN Pasirhuni sebagai kelompok kontrol.

B. Desain dan Metode Penelitian

Penelitian ini terdiri dari sepasang kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pada kelompok eksperimen, akan diberikan perlakuan yaitu dengan memberikan permainan tradisional (galah asin, gatrik dan congklak), sedangkan kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan. Untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum dan sesudah perlakuan maka kedua kelompok ini diberikan pretes dan postes, pretes dan postes ini berupa lembar observasi ketika pembelajaran. Instrumen pedoman observasi pada pretes dan postes sama.

Penelitian ini akan dilaksanakan dengan menggunakan metode penelitian eksperimen kuasi. Pemilihan desain kuasi eksperimen ini dikarenakan sulit untuk mendapatkan populasi dan sampel secara acak. *Quasi-experimental design* “Digunakan karena pada kenyataannya sulit mendapatkan kelompok kontrol yang digunakan untuk penelitian” (Sugiyono, 2010:77). Sedangkan Menurut Cresswell (2010:242) dalam rancangan kuasi eksperimen, kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diseleksi tanpa prosedur penempatan acak. Pada dua kelompok

tersebut sama-sama dilakukan *pre test* dan *post test*. Hanya kelompok eksperimen saja yang diberi perlakuan.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah disain *Nonequivalent Control Group Design*. Menurut Sugiyono (2010:79) kelompok ini mirip dengan desain kelompok kontrol pretes-postes, namun kelompok kontrol dan kelompok eksperimen tidak dipilih secara random. Ada pun desain penelitian yang akan dilakukan adalah sebagai berikut.

A O₁ X₁ O₂

B O₃ O₄

Keterangan :

A = Kelompok eksperimen

B = Kelompok Kontrol

O₁ = pretest sebelum diberikan perlakuan pada kelompok eksperimen

O₂ = postes setelah diberikan perlakuan pada kelompok eksperimen

O₃ = pretest pada kelompok kontrol

O₄ = postes pada kelompok kontrol

X₁ = *treatment* atau perlakuan dengan permainan tradisional

Desain penelitian ini akan membandingkan karakter dan keterampilan sosial siswa dalam pembelajaran setelah diberikan perlakuan dengan permainan tradisional sebagai kelas eksperimen dengan karakter dan keterampilan sosial siswa yang tidak diberikan perlakuan sebagai kelas kontrol. Bila rerata nilai postes siswa pada kelas eksperimen berbeda dari pada rerata nilai postes kemampuan siswa pada kelas kontrol dan melalui uji perbedaan rerata berbeda secara signifikansi, maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan karakter dan keterampilan sosial siswa antara yang diberikan perlakuan permainan tradisional dengan karakter dan keterampilan sosial siswa yang tidak diberikan perlakuan.

C. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahan penafsiran istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka perlu diberikan definisi operasional terhadap istilah-istilah tersebut.

1. Permainan tradisional adalah kegiatan yang diatur oleh suatu peraturan permainan yang merupakan pewarisan dari generasi terdahulu yang dilakukan manusia (anak-anak) dengan tujuan mendapat kegembiraan. Permainan tradisional yang digunakan yaitu permainan galah asin, gatrik dan congklak
2. Karakter merupakan kualitas moral seseorang dalam bertindak dan berperilaku sehingga menjadi ciri khas individu dan dapat membedakan dirinya dengan individu-individu lainnya. Karakter yang diharapkan terbentuk dalam penelitian ini yaitu kejujuran, disiplin, dan kerja keras.
3. Keterampilan sosial merupakan kemampuan berinteraksi dengan orang lain dalam konteks sosial dengan cara-cara yang khusus yang dapat diterima secara sosial maupun nilai-nilai dan disaat yang sama berguna bagi dirinya dan orang lain.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian diperlukan untuk memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berupa pengamatan langsung untuk mengevaluasi pengembangan nilai-nilai karakter anak dan keterampilan sosial anak secara objektif menggunakan skala Likert dengan tiga alternatif penilaian untuk mengukur kemampuan yang dimiliki oleh anak, yaitu (1) tidak muncul, (2) Kurang muncul, (3) Sering Muncul.

Sebelum penelitian dilakukan, peneliti melakukan uji coba instrument di SD yang dianggap mempunyai kesamaan dengan lokasi penelitian. Untuk mengumpulkan data-data yang diperlukan dalam penelitian ini maka peneliti menggunakan beberapa instrument yaitu lembar observasi, catatan lapangan dan dokumentasi.

1. Lembar Pedoman Observasi

Lembar pedoman observasi digunakan untuk mengamati secara langsung untuk melihat perkembangan dari karakter dan keterampilan sosial siswa, yang terjadi selama pembelajaran dan setelah diberikan perlakuan secara objektif menggunakan skala likert dengan tiga alternative penilaian yaitu tidak mampu (1), kurang mampu (2), dan mampu (3). Dalam penelitian ini terdapat dua lembar observasi yaitu lembar observasi untuk melihat pengembangan karakter anak dan lembar observasi untuk melihat perkembangan keterampilan sosial anak.

2. Catatan Lapangan

Catatan lapangan merupakan instrumen yang digunakan untuk mencatat hal-hal yang terjadi ketika perlakuan berlangsung. Catatan tersebut dapat bersifat deskriptif (sesuai yang teramati) atau reflektif (Mengandung penafsiran peneliti) (Mandolang, 2007).

3. Dokumentasi

Dokumentasi diperoleh langsung dari tempat penelitian yang meliputi laporan kegiatan, foto-foto dan data lainnya yang relevan dengan penelitian. Dokumentasi ini untuk melihat perkembangan yang terjadi selama penelitian dilakukan.

4. Hasil Uji Coba Instrumen Pedoman Observasi

Pedoman observasi digunakan untuk mengukur karakter dan keterampilan sosial siswa sebelum maupun setelah perlakuan. pedoman observasi ini diberikan dalam dua bentuk yaitu pretes dan postes. Pretes digunakan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan. Sedangkan postes digunakan untuk mengetahui keberhasilan siswa setelah pembelajaran. Melalui pretes dan postes diharapkan akan mengetahui informasi perubahan karakter dan keterampilan sosial siswa setelah mendapatkan perlakuan dengan permainan tradisional.

Sebelum diuji coba, pedoman observasi terlebih dahulu di konsultasikan kepada dosen pembimbing, kemudian menguji reliabilitas,

validitas, daya pembeda, dan tingkat kesukaran soal. Untuk menganalisis soal tersebut akan diuraikan sebagai berikut.

a. Uji Validitas

Sebuah instrument dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan. Untuk menghitung koefisien Validitas dari butir soal yang diujicobakan, maka digunakan rumus *Pearson/Produuct moment* dengan angka kasar yaitu :

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

Keterangan :

r_{xy} : Koefisien korelasi antara variabel

N : Jumlah siswa

$\sum X$: Jumlah skor tiap butir soal hasil uji coba

$\sum Y$: Jumlah skor total hasil uji coba

Pada penelitian ini perhitungannya digunakan bantuan program AnatesV4. Untuk mengetahui apakah koefisien validasi setiap butir soal dalam instrument valid atau tidak, dapat diketahui dengan cara mengkorelasikan antara skor butir (X) dengan skor total (Y), dengan kriteria (Sugiyono, 2009: 147)

- 1) Bila $R_{hitung} \geq R_{kritis}$, maka butir instrument valid
- 2) Bila $R_{hitung} < R_{kritis}$, maka butir instrument tidak valid

Berikut ini merupakan hasil perhitungan validitas butir soal untuk pedoman observasi karakter dan pedoman observasi keterampilan sosial dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 3.1
Hasil Uji Validitas Pedoman Observasi Karakter Anak

No Soal	Validitas		
	r_{XY}	$r_{\text{tabel}} (n=42, df=2)$	Ket.
1	0,766	0,312	Valid
2	0,559	0,312	Valid
3	0,472	0,312	Valid
4	0,491	0,312	Valid
5	0,220	0,312	Tidak Valid
6	0,655	0,312	Valid
7	0,728	0,312	Valid
8	0,703	0,312	Valid
9	0,597	0,312	Valid
10	0,425	0,312	Valid
11	0,518	0,312	Valid
12	0,122	0,312	Tidak Valid
13	0,645	0,312	Valid
14	0,555	0,312	Valid
15	0,468	0,312	Valid

Berdasarkan tabel 3.1, menunjukkan bahwa dari 15 pernyataan yang diuji coba pada instrumen pedoman observasi karkater, sebanyak 13 pernyataan dinyatakan valid dan hanya terdapat 2 pernyataan yang tidak valid. Untuk item yang valid maka pernyataan tersebut akan digunakan pada penelitian, sedangkan item soal yang tidak valid akan diperbaiki dan akan digunakan pada penelitian.

Sedangkan hasil uji coba pada instrumen pedoman observasi keterampilan sosial siswa dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 3.2
Hasil Uji Validitas Pedoman Observasi Keterampilan Sosial Siswa

No Soal	Validitas		
	r_{XY}	$r_{\text{tabel (n=42, df=2)}}$	Ket.
1	0,540	0,312	Valid
2	0,470	0,312	Valid
3	0,425	0,312	Valid
4	0,244	0,312	Tidak Valid
5	0,382	0,312	Valid
6	0,371	0,312	Valid
7	0,430	0,312	Valid
8	0,193	0,312	Tidak Valid
9	0,272	0,312	Tidak Valid
10	0,456	0,312	Valid
11	0,509	0,312	Valid
12	0,547	0,312	Valid
13	0,539	0,312	Valid
14	0,602	0,312	Valid
15	0,552	0,312	Valid

Berdasarkan tabel 3.2, menunjukkan bahwa dari 15 pernyataan yang diuji coba pada instrumen pedoman observasi keterampilan sosial, sebanyak 12 pernyataan dinyatakan valid dan hanya terdapat 3 pernyataan yang tidak valid. Untuk item yang valid maka pernyataan tersebut akan digunakan pada penelitian, sedangkan item soal yang tidak valid akan diperbaiki dan akan digunakan pada penelitian.

b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas merupakan salah satu ciri atau karakter utama instrumen penelitian yang baik. Untuk menghitung koefisien reliabilitas soal, digunakan rumus *Cronbach's Alpha* :

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum S_i^2}{S^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = Koefisien reliabilitas seluruh alat tes

n = Banyaknya butir soal

S_i^2 = Varians tiap butir skor

S_t^2 = Varians skor total

Dalam Pengujian reliabilitas pun dilakukan dengan bantuan ANATESV4. Adapun interpretasi harga koefisien reliabilitas menurut Guilford (Ruseffendi, 2005:160) adalah:

Tabel 3.3
Klasifikasi Koefisien Reliabilitas

Nilai Daya Pembeda	Keterangan
$0,00 \leq r^{11} < 0,20$	Sangat rendah
$0,20 \leq r^{11} < 0,40$	Rendah
$0,40 \leq r^{11} < 0,70$	Sedang
$0,70 \leq r^{11} < 0,90$	Tinggi
$0,90 \leq r^{11} \leq 1,00$	Sangat tinggi

Reliabilitas yang didapat setelah menganalisis dari hasil uji coba yaitu, untuk instrumen pedoman observasi karakter didapat reliabilitas sebesar 0,82 sehingga reliabilitas instrumen tersebut tinggi. Sedangkan pada instrumen pedoman observasi keterampilan sosial didapat reliabilitas sebesar 0,79 sehingga reliabilitas instrumen tersebut juga tinggi.

E. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian dalam penelitian ini dikelompokkan menjadi tiga tahap, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan tahap analisis data. Prosedur penelitian ini dirancang untuk mempermudah dalam pelaksanaan penelitian. Berikut adalah uraian tahapan-tahapan tersebut:

1. Tahap Persiapan

Pada tahap ini merupakan tahap awal penyusunan perencanaan untuk meningkatkan kualitas pelaksanaan penelitian.

2. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini peneliti melakukan sesuai dengan rencana yang dirancang pada tahap sebelumnya. Pada tahap ini peneliti mengumpulkan data-data yang relevan dalam penelitian.

3. Tahap Analisis Data

Analisis data dilakukan untuk memahami, memaknai proses, dan hasil perubahan yang ada sebagai akibat adanya perlakuan. Peneliti dan guru melakukan analisis data dengan cara mendiskusikan hasil pengamatan kegiatan pelaksanaan yang telah dilakukan. Peneliti melakukan analisis setiap tes, untuk memperoleh data yang menunjukkan adanya perubahan atau peningkatan setelah siswa diberikan perlakuan.

F. Teknik Pengumpulan dan Analisis Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan alat ukur yang diperlukan dalam melaksanakan suatu penelitian (Nasir, 2003: 328). Data yang dikumpulkan dapat berupa angka-angka, keterangan tertulis, informasi lisan, dan beragam fakta yang berhubungan dengan focus penelitian yang diteliti. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi, catatan lapangan, dan dokumentasi.

Observasi dilakukan untuk mengamati perkembangan karakter anak dan keterampilan sosial anak selama pembelajaran berlangsung maupun setelah pembelajaran. Catatan lapangan yaitu catatan-catatan yang diperlukan untuk memperoleh data mengenai perkembangan karakter dan keterampilan sosial selama penelitian berlangsung. Sedangkan dokumentasi merupakan data pendukung dalam bentuk foto-foto kegiatan pada saat penelitian berlangsung.

2. Teknik Analisis Data

Analisis data hasil tes dimaksudkan untuk mengetahui pengaruh penggunaan permainan tradisional dalam pembelajaran terhadap karakter siswa, melalui penentuan perbedaan karakter siswa antara pembelajaran yang diberikan perlakuan permainan tradisional dengan yang tidak diberikan perlakuan. Pengolahan data pretes pada kelas eksperimen dan kelas kontrol digunakan untuk melihat karakter awal kedua kelompok. Sedangkan pengolahan data postes digunakan untuk melihat perbedaan karakter siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data yang diperoleh dari hasil penelitian akan dianalisis dengan menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji t dari data masing-masing kelompok sampel.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa sampel diambil dari populasi yang berdistribusi normal. Dalam pengujian normalitas peneliti akan menggunakan teknik *test of normality* dari *kolmogorov smirnov* dengan bantuan media *SPSS 17.0 for windows*.

b. Uji Homogenitas

Untuk data yang berdistribusi normal, maka dilanjutkan dengan pengujian homogenitas varians. Uji homogenitas digunakan untuk memperlihatkan bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variansi yang sama. Dalam uji homogenitas peneliti menggunakan bantuan media *SPSS 17.0 for windows*.

c. Uji Perbedaan Rerata

Untuk menguji perbedaan rerata kedua sampel peneliti menggunakan uji t untuk Independent Sample dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Independent Sample T-Test atau uji beda 2 rata-rata ini, digunakan untuk menguji dua rata-rata pada dua kelompok data yang tidak saling berkaitan atau independen. Uji ini termasuk uji statistik parametrik. Uji parametric dengan menggunakan uji t sampel independen digunakan apabila data dari variable yang diuji berdistribusi normal. Akan tetapi jika data berdistribusi tidak normal, maka pengujian dilakukan dengan menggunakan uji statistik *non-parametric*. Uji statistik *non-parametric*

pada penelitian ini digunakan uji *Mann-Whitney U* dengan bantuan media *SPSS 17.0 for windows*.

d. Gain

Setelah pretes dan postes dilaksanakan, langkah selanjutnya adalah menghitung gain (peningkatan) karakter dan keterampilan sosial siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Gain yang digunakan untuk menghitung peningkatannya adalah gain ternormalisasi kontrol (normalisasi gain)

$$\text{Gain Ternormalisasi (g)} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

Tabel 3.4
Klasifikasi Indeks Gain Ternormalisasi

Gain Ternormalisasi	Keterangan
$-1,00 \leq g < 0,00$	Terjadi penurunan
$g = 0,00$	Tidak terjadi peningkatan
$0,00 < g < 0,30$	Rendah
$0,30 \leq g < 0,70$	Sedang
$0,70 \leq g \leq 1,00$	Tinggi