

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Definisi Operasional

Untuk menghindari berbagai penafsiran yang berbeda terhadap definisi yang digunakan dalam penelitian, maka peneliti memberikan penjelasan mengenai definisi operasional sebagai berikut:

1. Hasil belajar adalah skor *pretest* dan *posttestsiswa* pada ranah kognitif berdasarkan Taksonomi Bloom dari mulai jenjang C1 (pengetahuan), C2 (pemahaman) dan C3 (aplikasi).
2. Media permainan monopoli dalam penelitian ini merupakan media yang digunakan sebagai alat bantu mengajar dan disertakan pada kegiatan inti dari rangkaian proses pembelajaran. Dalam penelitian ini akan digunakan papan monopoli yang telah dimodifikasi dari bentuk susunan petak dan kartu dalam permainan monopoli, namun untuk sistem permainannya hampir sama pada umumnya permainan monopoli.
3. Media permainan ular tangga dalam penelitian ini merupakan media yang digunakan sebagai alat bantu mengajar dan disertakan pada kegiatan inti dari rangkaian proses pembelajaran. Dalam penelitian ini akan digunakan papan ular tangga yang telah dimodifikasi dengan ukuran petak lebih kecil, namun untuk sistem permainannya hampir sama pada umumnya permainan ular tangga.
4. Motivasi yang dimaksud ialah tingkat ketercapaian hasil belajar yang dijarang melalui angket motivasi. Angket motivasi yang digunakan adalah angket ARCS (*Attention, Relenvance, Confidence, Satisfaction*) yaitu angket motivasi yang mengandung empat komponen meliputi atensi siswa, relevansi pembelajaran, kepercayaan diri siswa dan kepuasan siswa terhadap hasil yang dicapai. Angket ini diberikan pada siswa setelah pembelajaran.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen semu (*quasy experiment*) dimana pada penelitian jenis ini terdapat kontrol tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi hasil eksperimen (Sugiyono, 2010). Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pretest – posttest, non equivalent multiple group design* (Wiersma, 1995). Adapun desain dari penelitian ini dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 3.1 Desain Penelitian

Pretest – Posttest, Non Equivalent Multiple Group Design

Subjek	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
Kelompok Eksperimen 1	T ₁	X ₁	T ₂
Kelompok Eksperimen 2	T ₁	X ₂	T ₂

Keterangan:

T₁: *Pretest*

T₂: *Posttest*

X₁: Pembelajaran menggunakan permainan monopoli

X₂: Pembelajaran menggunakan permainan ular tangga

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu keseluruhan siswa SMPNegeri 50 Jakarta kelas VIII C dan VIII D.

2. Sampel Penelitian

Sampel yang digunakan dalam penelitian ini berasal dari dua kelas. Kedua kelas ini digunakan sebagai kelas eksperimen yaitu kelas VIII C menggunakan media permainan monopoli dengan jumlah siswa 38 orang dan kelas VIII D menggunakan media permainan ular tangga dengan jumlah siswa 37 orang.

D. Instrumen Penelitian

Diana Mariza, 2016

PERBANDINGAN PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI DAN ULAR TANGGA DALAM HASIL DAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SMP

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Pada penelitian ini digunakan beberapa jenis instrumen penelitian. Berikut ini diuraikan secara rinci beberapa instrumen yang digunakan diantaranya:

1. Soal Penguasaan Konsep

Soal penguasaan konsep meliputi dari *pretest* dan *posttest* yang diberikan di awal dan di akhir proses pembelajaran untuk mengukur hasil belajar secara kognitif. Soal yang diberikan berupa soal pilihan ganda yang berjumlah 20 butir soal. Dari data hasil belajar yang diperoleh dapat dijadikan sebagai data acuan untuk melihat hasil belajar siswa.

Tabel 3.2 Kisi-kisi Soal *Pretest* dan *Posttest*

Jenjang soal	Nomor soal	Jumlah soal
C1	2,3,4,5,7,8,10,11,12,13,14,15,16,17,18	15
C2	1,6,9	3
C3	19,20	2
Jumlah soal		20

2. Angket Motivasi Siswa

Angket motivasi dalam pembelajaran menggunakan media permainan monopoli dan ular tangga dilihat dengan menggunakan angket ARCS (*Attention, Rellevance, Confidence, Satisfaction*) menurut Keller (2000). Angket ini terdiri atas 20 butir pertanyaan dengan pilihan jawaban yaitu sangat setuju (SS), setuju (S), ragu-ragu (R), tidak setuju (TS) dan sangat tidak setuju (STS).

Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket Motivasi Belajar

No	Indikator	Nomor Pertanyaan Positif	Jumlah
1	<i>Attention</i> (perhatian)	4,7,10,16	4
2	<i>Relevance</i> (relevansi)	3,8,13,14,19	5
3	<i>Confidence</i> (percaya diri)	1,6,9,18	4

No	Indikator	Nomor Pertanyaan Positif	Jumlah
4	<i>Satisfaction</i> (kepuasan)	2,5,11,12,15,17,20	7
Total Pertanyaan Positif			20

3. Angket Respon Siswa

Angket respon digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan media permainan monopoli dan ular tangga dalam proses belajar mengajar. Pertanyaan yang terdapat dalam angket tersebut terdiri dari 10 pertanyaan dengan pilihan jawaban yaitu sangat setuju (SS), setuju (S), ragu-ragu (R), tidak setuju (TS) dan sangat tidak setuju (STS). Kisi-kisi angket yang digunakan adalah:

Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket Respon Siswa

No.	Aspek yang ditanyakan	Nomor pertanyaan	Jumlah pertanyaan
1	Respon siswa terhadap pelajaran biologi	1,2,3	3
2	Respon siswa terhadap media pembelajaran (monopoli/ ular tangga)	4,5,6	3
3	Respon siswa terhadap motivasi dan hasil belajar	7,8,9	3
4	Respon siswa terhadap kendala menggunakan media pembelajaran (monopoli/ ular tangga)	10	1
Jumlah			10

E. Proses Pengembangan Instrumen

Untuk menguji kelayakan instrumen yang digunakan dalam penelitian, dilakukan analisis uji coba instrumen dengan melakukan analisis pokok uji. Analisis pokok uji dilakukan pada seluruh soal pilihan ganda yang akan digunakan sebagai soal tes pada kedua kelas penelitian. Analisis pokok uji yang

dilakukan meliputi: 1) Tingkat kesukaran, 2) Daya pembeda, 3) Validitas, 4) Efektivitas distraktor, dan 5) Reliabilitas (Arikunto,2009).

1. Tingkat Kesukaran (TK)

Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sukar. Tingkat kesukaran butir soal merupakan bilangan yang menunjukkan derajat atau tingkat kesukaran butir soal (Arikunto, 2002). Untuk menghitung indeks kesukaran digunakan nilai rata-rata setiap butir soal (X) dan nilai maksimum (SMI) dari setiap butir soal, dengan menggunakan rumus, berikut:

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

Keterangan:

IK = Indeks kesukaran

X = Nilai rata-rata setiap butir soal

SMI = Nilai maksimum dari setiap butir soal

Kriteria tingkat kesukaran butir soal yang digunakan menurut Arikunto, (2002) disajikan dalam Tabel 3.7 dibawah ini:

Tabel 3.5 Kriteria Indeks Kesukaran Butir Soal

Indeks Kesukaran (IK)	Interpretasi
IK = 1,00	Soal terlalu mudah
$0,70 < IK \leq 1,00$	Soal mudah
$0,30 < IK \leq 0,70$	Soal sedang
$0,00 < IK \leq 0,40$	Soal sukar
IK = 0,00	Soal terlalu sukar

(Sumber: Arikunto,2002)

2. Daya Pembeda

Daya pembeda soal adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara siswa pandai (berkemampuan tinggi) dengan siswa yang bodoh (berkemampuan rendah). Adapun rumus yang digunakan untuk mencari daya pembeda, yaitu:

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = P_A - P_B$$

Keterangan:

D = Daya Pembeda

JA = Banyaknya peserta kelompok atas

JB = Banyaknya peserta kelompok bawah

BA = Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab benar

BB = Banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab benar

PA = Proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar

PB = Proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

Menurut ketentuan yang sering diikuti, daya pembeda diklasifikasikan sebagai berikut:

Tabel 3.6 Klasifikasi Daya Pembeda

Rentang Nilai DP	Kriteria
Negatif	Sangat Jelek
0,00 – 0,20	Jelek
0,21 – 0,40	Cukup
0,41 – 0,70	Baik
0,71 – 1,00	Sangat Baik

(Sumber: Arikunto, 2009)

3. Uji Validitas

Suatu butir soal (*item*) dikatakan valid apabila mempunyai dukungan yang besar terhadap skor total. Skor pada item menyebabkan skor total menjadi tinggi atau rendah. Dengan kata lain, sebuah item memiliki validitas yang tinggi jika skor pada item mempunyai kesejajaran dengan skor total. Kesejajaran ini dapat diartikan dengan kolerasi sehingga untuk mengetahui validitas item digunakan rumus kolerasi *product moment*, 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 X dan variabel Y

N = banyaknya peserta tes

$\sum X$ = jumlah skor item

$\sum Y$ = jumlah skor total

$\sum X^2$ = jumlah kuadrat skor item

$\sum Y^2$ = jumlah kuadrat skor total

$\sum XY$ = jumlah perkalian skor item dan skor total

X = jumlah nilai soal ganjil yang diperoleh tiap siswa

Y = jumlah nilai soal genap yang diperoleh tiap siswa

Interpretasi nilai mengenai besarnya koefisien korelasi dapat dilihat pada Tabel 3.5 dibawah ini:

Tabel 3.7 Koefisien Korelasi Uji Validitas

Koefisien korelasi	Keterangan
0,80-1,00	Sangat tinggi
0,60-0,80	Tinggi
0,40-0,60	Cukup
0,20-0,40	Rendah
0,00-0,20	Sangat rendah

(Sumber: Arikunto, 2009)

4. Efektivitas Distraktor (Pengecoh)

Pola jawaban soal menentukan baik buruknya suatu instrumen penelitian. Dari pola jawaban dapat ditentukan apakah pengecoh berfungsi sebagai pengecoh dengan baik atau tidak. Pengecoh yang tidak dipilih sama sekali oleh peserta tes berarti pengecoh itu jelek. Sebaliknya pengecoh dapat dikatakan berfungsi dengan baik apabila pengecoh tersebut mempunyai daya tarik yang besar bagi peserta tes yang kurang memahami konsep atau bahan. Suatu pengecoh dapat dikatakan

berfungsi baik jika paling sedikit dipilih oleh 5% pengikut pengikut tes (Arikunto, 2009).

Indeks pengecoh dihitung dengan rumus:

$$IPc = \frac{nPc}{\frac{N-nB}{Alt-1}} \times 100\%$$

Keterangan:

IPc = indeks pengecoh/ distraktor

nPc = jumlah siswa yang memilih pengecoh

N = jumlah siswa subyek yang ikut tes

nB = jumlah subyek yang menjawab benar pada butir soal

Alt = banyak alternatif jawaban/ *option* (3,4 atau 5)

Catatan:

Bila semua siswa menjawab benar pada butir soal tertentu (semua sesuai kunci), maka $IPc = 0$ artinya buruk (semua pengecoh tidak berfungsi).

Tabel 3.8 Koefisien Indeks Pengecoh

Indeks Pengecoh	Keterangan
76% - 125%	Sangat baik
51% - 75%	Baik
26% - 50%	Kurang baik
0% - 25%	Buruk
lebih dari 200%	Sangat buruk

(Sumber: Arikunto,2009)

5. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui tingkat keajegan atau ketetapan hasil pengukuran soal. Untuk menghitung koefisien reliabilitas bentuk uraian dikenal dengan rumus *Alpha*, seperti dibawah ini:

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

Keterangan:

Diana Mariza, 2016

PERBANDINGAN PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI DAN ULAR TANGGA DALAM HASIL DAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SMP

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- r_{11} = Koefisien reliabilitas
 n = Banyak butir soal (item)
 s_i^2 = Jumlah varians skor setiap item
 s_t^2 = Varians skor total

(Arikunto,2002)

Untuk mencari varians digunakan rumus:

$$s_i^2 = \frac{\sum X^2 - \frac{(\sum X_i)^2}{n}}{n}$$

Untuk koefisien reliabilitas yang menyatakan derajat keterandalan alat evaluasi dinyatakan dengan r_{11} . Tolak ukur untuk menginterpretasikan derajat reliabilitas alat evaluasi dapat digunakan tolak ukur yang dibuat oleh Guilford dalam Arikunto(2002).Setelah didapat harga koefisien reliabilitas maka harga tersebut diinterpretasikan terhadap kriteria tertentu dengan menggunakan tolak ukur yang dibuat Guilford yang terdapat pada Tabel 3.6 di bawah ini:

Tabel 3.9 Kriteria Reliabilitas Butir Soal

Koefisien Reliabilitas r_{11}	Interpretasi
$r_{11} \leq 0,20$	Derajat reliabilitas sangat rendah
$0,20 < r_{11} \leq 0,40$	Derajat reliabilitas rendah
$0,40 < r_{11} \leq 0,60$	Derajat reliabilitas sedang
$0,60 < r_{11} \leq 0,80$	Derajat reliabilitas tinggi
$0,80 < r_{11} \leq 1,00$	Derajat reliabilitas sangat tinggi

(Sumber: Arikunto,2002)

6. Kriteria Kualitas Butir Soal

Berdasarkan uraian di atas, menurut pandangan teori tes klasik secara empiris mutu butir soal ditentukan oleh statistik butir soal yang meliputi: validitas, daya pembeda dan tingkat kesukaran. Untuk mengetahui soal dapat digunakan atau tidak, maka untuk menentukan klasifikasi butir soal berdasarkan aturan Zainul (2002) yang dapat dilihat pada Tabel berikut ini:

Tabel 3.10 Kualifikasi Butir Soal

Kategori	Penilaian
Dipakai	Apabila: 1) validitas $\geq 0,40$ 2) daya pembeda $\geq 0,40$ 3) tingkat kesukaran $0,25 \leq p \leq 0,80$
Diperbaiki	Apabila: 1) daya pembeda $\geq 0,40$ tingkat kesukaran $p < 0,25$ atau $p > 0,80$ tetapi validitas $\geq 0,40$ 2) daya pembeda $< 0,40$ tingkat kesukaran $p \leq 0,25$ atau $p \leq 0,80$ tetapi ada validitas $\geq 0,40$ 3) daya pembeda $< 0,40$ tingkat kesukaran $0,25 \leq p \leq 0,80$ tetapi validitas antara 0,20 sampai 0,40
Dibuang	Apabila: 1) daya pembeda $< 0,40$ dan ada tingkat kesukaran $p < 0,25$ atau $p > 0,80$ 2) validitas $< 0,20$ 3) daya pembeda $< 0,40$ dan validitas $< 0,40$

(Sumber: Zainul, 2002)

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan untuk mencari cara memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian ini. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini terdiri atas data hasil belajar, data motivasi belajar, dan data respon siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan media permainan monopoli dan ular tangga. Data hasil belajar diperoleh melalui pelaksanaan *pretest* dan *posttest*. Soal *pretest* merupakan soal pilihan ganda yang diberikan kepada siswa sebelum pembelajaran dimulai untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Soal *posttest* merupakan soal pilihan ganda yang diberikan kepada siswa setelah pembelajaran. Data motivasi belajar diperoleh melalui pengisian angket motivasi oleh siswa setelah proses pembelajaran berlangsung. Angket ini digunakan untuk mengetahui motivasi belajar siswa setelah melakukan pembelajaran.

G. Teknik Analisis Data

Diana Mariza, 2016

PERBANDINGAN PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI DAN ULAR TANGGA DALAM HASIL DAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SMP

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Data hasil belajar yang telah diperoleh berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* pada kedua kelas penelitian dianalisis secara statistik. Untuk data angket motivasi dianalisis sesuai aturan penilaian angket motivasi ARCS, dan data angket respon dianalisis dengan menghitung persentase siswa yang memberikan tanggapan.

1. Analisis Data Hasil Belajar

Soal penguasaan konsep terdiri dari 20 soal objektif berdasarkan Taksonomi Bloom yang telah direvisi, mencakup jenjang kognitif C1 sampai C3. Jawaban soal pilihan ganda tersebut dianalisis dengan cara menghitung skor total dari semua jawaban. Skor yang dianalisis hanya jawaban benar saja tanpa memperhitungkan jawaban yang salah. Untuk jawaban benar diberi skor 1, sedangkan untuk jawaban salah diberi skor 0 (Arikunto, 2012). Langkah-langkah dalam analisis hasil belajar siswa adalah sebagai berikut:

a. Menghitung skor mentah menjadi nilai

$$\% \text{ tiap siswa} = \frac{\text{jumlah skor jawaban benar}}{\text{jumlah skor seluruhnya}} \times 100\%$$

b. Menghitung nilai indeks gain

Penghitungan gain dilakukan untuk mengetahui perbedaan penguasaan konsep siswa sebelum dan sesudah perlakuan.

Gain didapat dengan perhitungan sebagai berikut:

$$\text{Gain} = \text{Nilai Posttest} - \text{Nilai Pretest}$$

Setelah didapat data gain maka dicari indeks gain untuk melihat bagaimana peningkatan penguasaan konsep siswa setelah pembelajaran. Indeks gain adalah gain ternormalisasi yang dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut Meltzer (2002):

$$\langle g \rangle = \frac{T_2 - T_1}{I_s - T_1}$$

Keterangan:

T_1 = Nilai Pretest
 T_2 = Nilai Posttest
 I_s = Nilai maksimal Pretest/Posttest
 (Meltzer, 2002)

Indeks gain yang diperoleh kemudian dikategorikan berdasarkan kriteria berikut:

Tabel 3.1 Interpretasi Indeks Gain

Nilai $\langle g \rangle$	Klasifikasi
$\langle g \rangle \geq 0,7$	Tinggi
$0,7 > \langle g \rangle \geq 0,3$	Sedang
$\langle g \rangle < 0,3$	Rendah

(Sumber: Meltzer, 2002)

a. Melakukan Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak (Sudjana, 2009). Uji statistika yang digunakan adalah uji *Chi* Kuadrat. Taraf signifikansi (α) yang digunakan dalam uji ini sebesar 0,05. Kriteria pengujiannya adalah:

H_0 diterima jika nilai $\chi^2_{(hitung)} < \text{nilai } \chi^2_{(tabel)}$, yang berarti data berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

b. Melakukan Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh memiliki varians yang homogen atau tidak (Sudjana, 2009). Uji statistik yang digunakan adalah uji F dengan menggunakan taraf signifikansi (α) sebesar 0,05. Kriteria pengujiannya adalah:

H_0 diterima jika nilai $F_{(hitung)} < \text{nilai } F_{(tabel)}$, yang berarti varians antara kedua kelas eksperimen sama atau homogen.

H_0 ditolak jika nilai $F_{(hitung)} > \text{nilai } F_{(tabel)}$, yang berarti varians antara kedua kelas eksperimen tidak sama atau heterogen.

Setelah dilakukan uji prasyarat jika hasil data distribusi normal dan memiliki varians homogen, maka selanjutnya harus dilakukan uji hipotesis dengan

menggunakan uji Z. Namun, jika data tidak berdistribusi normal dan tidak memiliki varians homogen maka uji yang digunakan adalah uji U *Mann Whitney*.

c. Melakukan Uji Z

Uji Z merupakan uji statistika yang bertujuan untuk membandingkan rata-rata dua grup yang tidak saling berhubungan (Sudjana,2009). Taraf signifikansi yang digunakan dalam uji ini sebesar 0,05 dengan kriteria pengujian:

H_0 diterima jika nilai $Z_{(hitung)} < \text{nilai } Z_{(tabel)}$, yang berarti tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua media permainan.

H_1 diterima jika nilai $Z_{(hitung)} > \text{nilai } Z_{(tabel)}$, yang berarti bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua media permainan.

d. Melakukan uji U *Mann Whitney*

Uji U *Mann Whitney* merupakan uji statistika non parametrik yang digunakan untuk menguji dua kelompok yang saling bebas. Tes ini merupakan alternatif dari uji T, jika sampel tidak berdistribusi normal dan homogenitas tidak terpenuhi (Sudjana,2009). Taraf signifikansi yang digunakan dalam uji ini sebesar 0,05 dengan kriteria pengujian:

H_0 diterima jika nilai $U_{(hitung)} < \text{nilai } U_{(tabel)}$, yang berarti tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua media permainan.

H_1 diterima jika nilai $U_{(hitung)} > \text{nilai } U_{(tabel)}$, yang berarti bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua media permainan.

2. Analisis Data Motivasi

Analisis data motivasi belajar dilakukan dengan menggunakan skala motivasi belajar model ARCS. Hal pertama yang dilakukan adalah melakukan rekap skor yang diberikan siswa terhadap pertanyaan-pertanyaan yang ada dalam angket. *Scoring* untuk pertanyaan positif adalah 5 poin untuk SS, 4 poin untuk S, 3 poin untuk R, 2 poin untuk TS dan 1 poin untuk STS. Nilai angket secara keseluruhan diambil dari skor rata-rata angket kemudian dibuat rentang untuk pencapaian kategori motivasi (Keller, 2000).

Tabel 3.12 Rentang Skor Rata-rata dan Kategori Motivasi Belajar

Skor rata-rata	Kategori
----------------	----------

Skor rata-rata	Kategori
1,00 – 1,49	Tidak Baik
1,50 – 2,49	Kurang Baik
2,50 – 3,49	Cukup Baik
3,50 – 4,49	Baik
4,50 – 5,00	Sangat Baik

3. Analisis Data Respon Siswa

Analisis data respon siswa didapatkan melalui angket respon yang terdiri dari 10 butir pertanyaan. Hasil angket yang didapatkan dari kedua kelas kemudian dihitung dan dikonversikan dalam bentuk persentase. Pemberian angket ini bertujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran berupa permainan monopoli dan ular tangga. Dalam menghitung presentase siswa yang memberikan tanggapan sesuai dengan kriteria tertentu, yaitu dengan rumus:

$$RS = \frac{fA}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

RS = presentase siswa dengan kriteria tertentu

f = banyak siswa yang menjawab setuju

n = jumlah seluruh siswa

Menentukan rata-rata respon positif siswa, kemudian menentukan kategori respon atau tanggapan yang diberikan siswa terhadap suatu kriteria dengan caramencocokkan hasil presentase dengan kriteria positif menurut (Sudjana, 1983) yaitu:

Tabel 3.13 Rentang Skor Rata-rata dan Kategori Respon Siswa

Skor rata-rata (%)	Kategori
$85\% \leq RS$	Sangat positif
$70\% \leq RS < 85\%$	Positif
$50\% \leq RS < 70\%$	Kurang positif
$RS < 50\%$	Tidak positif

H. Prosedur Penelitian

Diana Mariza, 2016

PERBANDINGAN PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI DAN ULAR TANGGA DALAM HASIL DAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SMP

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Secara garis besar, penelitian yang telah dilakukan memiliki tiga tahapan, yaitu:

1. Tahap Persiapan

- a. Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang disesuaikan dengan Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar dan Indikator sebagai pedoman pelaksanaan pembelajaran.
- b. Membuat instrumen penelitian dalam bentuk RPP, soal *pretest* dan *posttest*, angket motivasi, angket respon serta media permainan monopoli dan ular tangga.
- c. Melakukan *Judgement instrument* kepada dosen yang sesuai dengan bidangnya, melakukan uji coba instrumen. Setelah mendapatkan hasil uji coba instrumen maka melakukan pengolahan data dan mengkatagorikan apakah instrumen itu layak atau tidak. Apabila masih ada beberapa yang kurang layak untuk penelitian maka dilakukan revisi terhadap instrumen.
- d. Melakukan observasi ke sekolah dan menyiapkan persuratan penelitian.
- e. Uji coba instrumen kepada siswa.
- f. Analisis hasil uji coba instrumen untuk memperoleh tingkat kesukaran, daya pembeda, validitas dan efektivitas distraktor serta reliabilitas soal.

2. Tahap Pelaksanaan

- a. Menentukan dua kelas eksperimen.
- b. Memberikan *test* sebelum pembelajaran dimulai, untuk kemampuan awal siswa terhadap materi struktur dan fungsi rangka pada manusia dengan menggunakan soal pilihan ganda sebanyak 20 soal.
- c. Proses kegiatan pembelajaran dengan menggunakan mediapermainan monopoli dan ular tangga pada materi struktur dan fungsi rangka pada manusia. Proses pembelajaran dilakukan selama satu kali pertemuan (1 kali pertemuan = 3x40 menit). Metode yang digunakan adalah metode diskusi dan pengamatan.
- d. Pemberian *test* akhirdan angket dilakukan setelah pembelajaran untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah pembelajaran dengan menggunakan media permainan monopoli dan ular tangga. Angket diberikan untuk

mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan permainan monopoli dan ular tangga.

3. Tahap Penarikan Kesimpulan

Melakukan pengolahan dan analisis data. Tahap yang terakhir adalah penarikan kesimpulan mengenai perbandingan penggunaan media permainan monopoli dan ular tangga dalam hasil dan motivasi belajar siswa SMPNegeri 50 Jakarta pada konsep struktur dan fungsi rangka pada manusia.

I. Alur Penelitian

Penentuan masalah

Diana Mariza, 2016

PERBANDINGAN PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI DAN ULAR TANGGA DALAM HASIL DAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SMP

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu



