

BAB III METODE PENELITIAN

A. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Mangkalaya yang beralamat di Jalan Cisaaat Sukabumi. Pemilihan lokasi tersebut disesuaikan dengan tujuan penelitian yang akan peneliti lakukan untuk meneliti tentang efektifitas pemanfaatan model pembelajaran kooperatif *card sort* terhadap kecerdasan *interpersonal* pada tema peduli lingkungan sosial subtema kepedulian terhadap lingkungan sosial.

Alasan utama penelitian ini dilakukan di SD Negeri 1 Sukabumi karena sekolah ini memenuhi kriteria untuk dilakukan penelitian yakni SDN Negeri Mangkalaya 1 sudah menerapkan sistem tematik, Sehingga sangat cocok dalam mengaplikasikan model pembelajaran *card sort*. Dengan demikian, peneliti memfokuskan penelitian di lokasi tersebut.

B. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III yang ada di gugus SD Negeri Mangkalaya. Populasi menurut Arifin (2011, hlm. 215), adalah “keseluruhan objek yang diteliti, baik berupa orang, benda, kejadian nilai maupun hal-hal yang terjadi.” Dari penjelasan tersebut, maka peneliti memilih populasi penelitian yang diambil dari seluruh siswa kelas III yang ada di SD Negeri 1 Mangkalaya berjumlah 60 siswa secara lebih rinci, jumlah populasi penelitiandapat dilihat dari tabel berikut :

Tabel 3.1
Populasi Penelitian

NO	Kelas	Jumlah Siswa
1	III – A	30
2	III – B	30
Jumlah		60

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan sebelumnya, alasan peneliti memilih siswa kelas III dikarenakan siswa kelas III adalah kondisi yang sesuai untuk penerapan model pembelajaran kooperatif *card sort* dan *snowball throwing*. Selain itu, pada kondisi siswa kelas III lebih tepat dalam mengembangkan kecerdasan *interpersonal*. Pemilihan populasi disesuaikan dengan tema peduli lingkungan sosial subtema peduli terhadap lingkungan sosial kelas III.

2. Sampel Penelitian

Pengembalian sampel pada penelitian ini menggunakan teknik penyampelan. Penggunaan teknik penyampelan bertujuan agar sampel yang diperoleh dapat mewakili populasi. Dalam hal ini peneliti mengambil sampel dengan menggunakan total sampling, artinya semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini dilakukan karena jumlah populasi dalam penelitian ini cukup kecil dan terjangkau jumlah sampel penelitian dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 3.2
Sampel Penelitian

No.	Kelas	Jumlah Siswa	Keterangan
1	III-A	30 Siswa	Kelas Eksperimen
2	III-B	30 Siswa	Kelas Kontrol

C. Metode dan Desain Penelitian

1. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Menurut Sugiyono (2013, hlm. 14), pendekatan kuantitatif dapat diartikan sebagai pendekatan yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik dengan tujuan menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Filsafat positivisme sendiri memandang realitas atau gejala atau fenomena itu dapat diklasifikasikan, relatif tetap, konkrit, teramati, terukur, dan hubungan gejala bersifat sebab akibat. Pendekatan kuantitatif dipilih karena penelitian ini ditujukan untuk menguji teori melalui pengukuran variabel penelitian dengan angka dan melakukan analisis data dengan perhitungan statistik.

Sedangkan metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuasi eksperimen. Arifin (2011, hlm. 74), mengemukakan bahwa:

Kuasi eksperimen disebut juga eksperimen semu. Tujuannya adalah untuk memprediksi keadaan yang dapat dicapai melalui eksperimen sebenarnya,

Ishak Ibrahim, 2017

EFEKTIFITAS MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF CARD SORT TERHADAP PENINGKATAN KECERDASAN INTERPERSONAL SISWA

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

tetapi tidak ada pengontrolan atau manipulasi terhadap seluruh variabel yang relevan.

Metode penelitian kuasi eksperimen dipilih karena penelitian ini akan menguji cobakan efektifitas penggunaan model Pembelajaran kooperatif *card sort* terhadap peningkatan kecerdasan *Interpersonal* siswa pada tema peduli lingkungan sosial.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuasi eksperimen dikarenakan penelitian ini menggunakan teknik sampel yang tidak random juga, memiliki perbedaan perlakuan antara kelas control dan kelas eksperimen. Selain itu, kuasi eksperimen dilakukan untuk uji coba seberapa besar peningkatan dari penerapan/implementasi efektifitas model pembelajaran *card sort* terhadap peningkatan kecerdasan *interpersonal* siswa pada tema peduli lingkungan sosial subtema peduli terhadap lingkungan sosial..

Terdapat dua buah variabel dalam penelitian ini, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Model pembelajaran *card sort* dan model pembelajaran *snowball* ditempatkan sebagai variabel bebas, sedangkan kecerdasan *interpersonal* siswa dimensi *social sensitivity*, *social insight*, dan *social communication* ditempatkan sebagai variabel terikat. Efektifitas antar variabel di atas akan digambarkan dalam tabel berikut:

Tabel 3.3
Hubungan Antar Variabel Penelitian

Variabel Bebas	Model Sort Card (X ₁)	Model Snowball (X ₂)
Variabel Terikat		
<i>Social Sensitivity</i> (Y ₁)	X ₁ Y ₁	X ₂ Y ₁
<i>Social Insight</i> (Y ₂)	X ₁ Y ₂	X ₂ Y ₂
<i>Social Communication</i> (Y ₃)	X ₁ Y ₃	X ₂ Y ₃

Tabel di atas menggambarkan sebab akibat setiap aspek pada variabel Y, yaitu efektifitas Model Pembelajaran *card sort* dan *snowball throwing* terhadap peningkatan kecerdasan *Interpersonal* siswa Dimensi *social sensitivity* (Y_1), *social insight* (Y_2), dan *social communication* (Y_3). Berikut ini merupakan penjabaran dari hubungan variabel X dan Y pada tabel di atas

2. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain penelitian jenis *pre test post test control group design*, karena pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random akan tetapi menggunakan kelompok atau kelas yang telah terbentuk, hal ini dilakukan agar suasana dan kondisi kelompok lebih alami

Dalam penelitian ini, kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol diberikan perlakuan, namun dengan menggunakan model yang berbeda. Perlakuan yang diberikan pada kelompok eksperimen adalah dengan menggunakan model pembelajaran *card sort* pada tema, peduli lingkungan sosial subtema kepedulian terhadap lingkungan sosial sedangkan perlakuan yang diberikan pada kelompok kontrol yaitu dengan menggunakan model *snowball* pada tema peduli lingkungan hidup subtema kepedulian terhadap lingkungan sosial. Desain penelitian ini dapat digambarkan melalui tabel berikut:

Tabel 3.4
Desain Penelitian *Equivalent Control Group Design*

	Kecerdasan <i>Interpersonal</i> Awal Siswa	Perlakuan	Kecerdasan <i>Interpersonal</i> Akhir Siswa
Kelas Eksperimen	O₁	X₁	O₂
Kelas Kontrol	O₃	X₂	O₄

Keterangan:

O₁ : Kecerdasan *interpersonal* peserta didik dikelas eksperimen

Ishak Ibrahim, 2017

EFEKTIFITAS MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF CARD SORT TERHADAP PENINGKATAN KECERDASAN INTERPERSONAL SISWA

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

sebelum diberikan perlakuan

- X_1 : Perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen menggunakan *sort card* sebagai model pada mata pelajaran bahasa Indonesia
- O_2 : Kecerdasan *intepersonal* peserta didik dikelas eksperimen setelah diberikan perlakuan
- O_3 : Kecerdasan *interpersonal* peserta didik dikelas kontrol sebelum diberikan perlakuan
- X_2 : Perlakuan yang diberikan pada kelas kontrol menggunakan *Snowball* sebagai model pada mata pelajaran bahasa Indonesia
- O_4 : Kecerdasan *interpersonal* peserta didik dikelas kontrol setelah diberikan perlakuan

D. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah jenis instrumen non-*test* yaitu menggunakan angket. Angket digunakan untuk menjawab pertanyaan peneliti yaitu “Apakah terdapat perbedaan kecerdasan *Interpersonal* siswa antara yang menggunakan model pembelajaran *card sort* dengan yang menggunakan model pembelajaran *snowball throwing* pada tema peduli lingkungan sosial subtema kepedulian terhadap lingkungan sosial ?

1. Angket

Angket dalam penelitian ini dipergunakan untuk memperoleh data sebelum *treatment* dan sesudah *treatment* tentang variable Y sekaligus. Angket yang pertama digunakan untuk mengetahui kemampuan *interpersonal* siswa sebelum diberikan *treatment* model pembelajaran *card sort* dan *snowball throwing*. Angket yang kedua digunakan untuk mengetahui kemampuan *interpersonal* siswa sesudah penggunaan model pembelajaran kooperatif *card sort* dan *snowball throwing* dalam tema peduli lingkungan sosial subtema kepedulian terhadap lingkungan sosial.

Ishak Ibrahim, 2017

EFEKTIFITAS MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF CARD SORT TERHADAP PENINGKATAN KECERDASAN INTERPERSONAL SISWA

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

Alasan peneliti menggunakan instrument non tes jenis angket dikarenakan penelitian ini difokuskan terhadap aspek sikap. Selain itu, dengan instrument angket ini responden bisa lebih bebas dalam menentukan jawaban. Sejalan dengan diatas Arifin (2011, hlm. 228) menyatakan angket adalah “instrumen penelitian yang berisi serangkaian pertanyaan atau pernyataan untuk menjaring data atau informasi yang harus dijawab responden secara bebas sesuai dengan pendapatnya”.

Angket yang digunakan oleh peneliti yaitu menggunakan angket tertutup atau bisa di sebut angket berstruktur. Dikarenakan pernyataan yang diberikan berupa pilihan kriteria tertentu dan responden tinggal memberikan tanda ceklis (√). Dalam menggunakan jenis angket ini responden diajukan untuk memilih kategori jawaban yang telah diatur oleh peneliti seperti Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Ragu Ragu (R), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS).

Instrument non-test angket menggunakan skala *likert* dalam pemberian skor. Adapun pemberian skor atau bobot nilai ini, digambarkan dalam bentuk tabel sebagai berikut :

Tabel 3.5 Rentang Skala Likert

Pernyataan	Sangat Setuju	Setuju	Ragu – Ragu	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
Positif	5	4	3	2	1
Negatif	1	2	3	4	5

Pemberian bobot nilai yang digunakan untuk skor positif adalah Sangat Setuju = 5, Setuju = 4, Ragu - Ragu = 3, Tidak Setuju = 2, Sangat Tidak Setuju = 1. Sebaliknya, pemberian bobot nilai untuk pernyataan negatif adalah Sangat Setuju = 1, Setuju = 2, Ragu - Ragu = 3, Tidak Setuju = 4, Sangat Tidak Setuju = 5.

Ishak Ibrahim, 2017

EFEKTIFITAS MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF CARD SORT TERHADAP PENINGKATAN KECERDASAN INTERPERSONAL SISWA

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

E. Definisi Operasional

1. Model Pembelajaran *Card Sort*

Model pembelajaran *card sort* adalah kegiatan kooperatif yang menuntun peserta didik untuk aktif menggunakan otak dan gerak tubuh, baik mencari ide pokok dari materi maupun mencari solusi atas permasalahan yang diberikan

2. Model Pembelajaran *Snowball Throwing*

Snowball throwing adalah model pembelajaran melempar salju, maksudnya adalah model pembelajaran yang menggunakan bola dari kertas yang di dalamnya memiliki sebuah pertanyaan kemudian dilempar kepada anggota kelompok lain. Model pembelajaran *snowball throwing* untuk melatih siswa agar tanggap menerima pesan dari orang lain serta menyampaikan pesan tersebut kepada teman lainnya dalam satu kelompok.

3. Kecerdasan *Interpersonal*

Kecerdasan *interpersonal* adalah kemampuan untuk memahami maksud dan perasaan orang lain sehingga terciptanya relasi dan hubungan yang baik dengan orang lain. Kecerdasan *interpersonal* juga sangat diperlukan dalam bermasyarakat, mengingat betapa pentingnya peran yang dihasikan dari kecerdasan ini. Adapun aspek dari kecerdasan *interpersonal* sebagai berikut :

1. Social Sensitivity

Social sensitivity atau sensitivitas sosial adalah kemampuan untuk sadar terhadap reaksi-reaksi atau perubahan orang lain yang ditunjukkannya baik secara verbal maupun nonverbal. *Social sensitivity* ini merupakan salah satu dimensi yang sangat menentukan tingkat kecerdasan *interpersonal* seseorang.

2. Social Insight

Social insight adalah kemampuan dalam memahami dan mencari pemecahan masalah yang efektif dalam suatu interaksi sosial. *Social Insight* meliputi keterampilan pemecahan masalah dan pemahaman etika sosial yang merupakan pondasi dasar dari *social insight*.

3. Social Communication

Ishak Ibrahim, 2017

EFEKTIFITAS MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF CARD SORT TERHADAP PENINGKATAN KECERDASAN INTERPERSONAL SISWA

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

Social communication adalah kemampuan individu dalam menggunakan proses komunikasi untuk menjalin dan membangun hubungan *interpersonal* yang baik. Kemampuan *social communication* yang baik membantu seseorang dalam bersosialisasi dengan lingkungannya.

F. Teknik Uji Instrumen Penelitian

1. Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk menunjuk sejauh mana alat ukur yang digunakan dalam mengukur dan apa yang diukur. Selain itu uji validitas digunakan juga untuk mengukur sah, atau valid tidaknya suatu angket atau kuesioner

Uji validitas dalam penelitian ini menggunakan uji validitas isi dan uji validitas empiris. Untuk uji kevalidan isi dengan cara melakukan *expert judgment*, dilakukan oleh dosen ahli dengan menelaah kisi – kisi dan kesesuaian dengan tujuan penelitian, tujuan pengukuran, indikator dan butir pertanyaan. Uji validitas isi dengan *expert judgment* dilakukan oleh dosen ahli dalam psikologi anak.

Sedangkan untuk uji kevalidan menggunakan Validitas empiris. Validitas ini biasanya menggunakan teknik statistik yaitu analisis korelasi. Pengujiannya dilakukan dengan menggunakan jenis statistik korelasi *pearson product moment* dengan rumus sebagai berikut :

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

Arifin (2009, hlm. 254)

Keterangan :

- r = Koefisien korelasi
- XY = Jumlah koefisien korelasi antara variabel X dan Y
- N = Jumlah responden
- X = Jumlah jawaban item
- Y = Jumlah item keseluruhan
- $\sum X$ = Jumlah skor dalam distribusi X
- $\sum Y$ = Jumlah skor dalam distribusi X

Ishak Ibrahim, 2017

EFEKTIFITAS MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF CARD SORT TERHADAP PENINGKATAN KECERDASAN INTERPERSONAL SISWA

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

$\sum X^2$ = Jumlah kuadrat dalam skor distribusi X

$\sum Y^2$ = Jumlah kuadrat dalam skor distribusi Y

2. Uji Reliabilitas

Setelah dilakukan uji validitas, kemudian instrumen akan di uji reliabelnya. reliabilitas merujuk pada konsistensi penggunaan instrumen. Sejalan dengan itu menurut Arifin (2011, hlm. 248) menyatakan bahwa “reliabilitas adalah derajat konsistensi instrument yang bersangkutan”. Uji reliabilitas menjadikan instrument bisa digunakan dalam waktu yang berbeda.

Pengujian reliabilitas ini dimaksudkan untuk melihat konsistensi internal instrumen yang digunakan, sehingga reliabilitas ini diuji dengan *internal consistency*. Menurut Sugiyono (2013), hlm.185) “Pengujian reliabilitas dengan *internal consistency* dilakukan dengan cara mencobakan instrument sekali saja, kemudian data diperoleh dianalisis dengan teknik tertentu”. Adapun pengujian reliabilitas menggunakan teknik *Cronch alpha* dengan bantuan perangkat lunak (software) SPSS versi 20.0. koefisien reliabilitas dengan rumus berikut :

$$\alpha = \left[\frac{R}{R - 1} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_x^2} \right]$$

(Arifin, 2011, hlm. 248)

Keterangan :

α = Reliabilitas instrumen

R = Banyaknya butir pernyataan atau banyaknya soal

$\sum \sigma_i^2$ = Jumlah variansi butir soal

σ_x^2 = variansi skor total

Instrumen akan terbukti reliabel bila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan tingkat kepercayaan 95%. Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka angket akan dinyatakan tidak reliabel.

Ishak Ibrahim, 2017

EFEKTIFITAS MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF CARD SORT TERHADAP PENINGKATAN KECERDASAN INTERPERSONAL SISWA

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

G. Teknis Analisi Data

1. Uji Normalitas Soal

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang terkumpul berdistribusi normal atau tidak. Dengan adanya uji normalitas kita dapat menguji normalitas/keabsahan sampel. Dalam penelitian ini pengujian dilakukan dan dibantu oleh program pengolah data *Statistical Products and Solution Services* (SPSS) versi 16.0. Untuk menguji normalitas dilakukan melalui uji normalitas Kolmogorov Smirnov dengan kriteria jika nilai signifikansi < 0.05 , maka data tidak berdistribusi normal, sedangkan jika nilai signifikansi > 0.05 , maka data berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mencari tahu apakah dari beberapa kelompok data penelitian memiliki varians yang sama atau tidak. Menurut Sudjana (1996, hlm. 250), untuk menguji data dilakukan dengan uji F, dengan membagi varians terbesar dengan varians terkecil dengan rumus sebagai berikut:

$$F = \frac{\text{Variansi terbesar}}{\text{Variansi terkecil}}$$

Uji homogenitas dibantu oleh program pengolah data *Statistical Products and Solution Services* (SPSS) versi 16.0 dengan menggunakan uji *Levene test*. Kriterianya apabila nilai signifikansinya $< 0,05$ maka data tersebut tidak homogen, sebaliknya apabila nilai signifikansinya $> 0,05$ maka data tersebut homogen.

3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini adalah untuk membandingkan *gain* skor *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol pada dimensi *social sensitivity*, *social insight*, *social communication*. Uji hipotesis ini dibantu oleh program pengolah data *Statistical Products and Solution Services* (SPSS) versi 16.0 dan dilakukan dengan menggunakan

rumus uji-t *independent*. Sugiyono (2013, hlm. 273) mengatakan bahwa rumus uji-t independent yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}}$$

Keterangan:

\bar{x}_1	= rata-rata skor <i>gain</i> kelompok eksperimen
\bar{x}_2	= rata-rata skor <i>gain</i> kelompok kontrol
s_1^2	= varians skor kelompok eksperimen
s_2^2	= varians skor kelompok kontrol
n_1 dan n_2	= jumlah siswa

Untuk menguji ketiga hipotesis tersebut, maka digunakan *t-test* satu sampel dengan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{X} - \mu_0}{\frac{s}{\sqrt{n}}}$$

Keterangan:

t	= nilai t yang dihitung
\bar{X}	= nilai rata-rata
μ_0	= nilai yang dihipotesiskan
s	= simpangan baku sampel
n	= jumlah anggota sampel

Pada penelitian ini hipotesis yang akan di uji terbagi menjadi dua, yaitu secara umum dan khusus. Hipotesis secara umum pada penelitian ini, yaitu:

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$$

Sedangkan secara khusus, hipotesis dapat dirumuskan sebagai berikut:

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$$

1. H_0 : Tidak terdapat perbedaan kecerdasan *interpersonal* siswa antara yang menggunakan model pembelajaran *card sort* dengan yang menggunakan model pembelajaran *snowball throwing* dilihat dari dimensi *social sensitivity* pada tema peduli lingkungan sosial Subttema kepeduli terhadap lingkungan sosial.
2. H_1 : Terdapat perbedaan kecerdasan *interpersonal* siswa antara yang menggunakan model pembelajaran *card sort* dengan yang menggunakan model pembelajaran *snowball throwing* dilihat dari dimensi *social sensitivity* pada tema peduli lingkungan sosial Subttema kepeduli terhadap lingkungan sosial.
3. H_0 : Tidak terdapat perbedaan kecerdasan *interpersonal* siswa antara yang menggunakan model pembelajaran *card sort* dengan yang menggunakan model pembelajaran *snowball throwing* dilihat dari dimensi *social insght* pada tema peduli lingkungan sosial Subttema kepeduli terhadap lingkungan sosial.
4. H_1 : Terdapat perbedaan kecerdasan *interpersonal* siswa antara yang menggunakan model pembelajaran *card sort* dengan yang menggunakan model pembelajaran *snowball throwing* dilihat dari dimensi *social insght* pada tema peduli lingkungan sosial Subttema kepeduli terhadap lingkungan sosial.
5. H_0 : Tidak terdapat perbedaan kecerdasan *interpersonal* siswa antara yang menggunakan model pembelajaran *card sort* dengan yang menggunakan model pembelajaran *snowball throwing* dilihat dari

dimensi *social communication* pada tema peduli lingkungan sosial Subttema kepeduli terhadap lingkungan sosial.

6. **H₁** : Terdapat perbedaan kecerdasan *interpersonal* siswa antara yang menggunakan model pembelajaran *card sort* dengan yang menggunakan model pembelajaran *snowball throwing* dilihat dari dimensi *social communication* pada tema peduli lingkungan sosial Subttema kepeduli terhadap lingkungan sosial.

H. Prosedur Penelitian

Proedur penelitian merupakan tahap-tahap atau cara yang sistematis untuk melakukan penelitian. Secara umum, prosedur penelitian dilakukan melauai tiga tahap, yaitu sebagai berikut:

1. Pembuatan Rancangan Penelitian

a. Memilih Masalah dan Studi Pendahuluan

Peneliti memilih masalah setelah melakukan studi pendahuluan dengan berkunjung di SD Negeri 1 Mangakalaya Kabupaten Sukabumi. Dalam studi pendahuluan, peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas III yang ada di sekolah tersebut. Hasi dari studi pendahuluan ini menjadi rujukan bagi peneliti untuk membuat latar belakang masalah dan rumusan masalah.

b. Merumuskan Masalah

Setelah menemukan masalah maka peneliti mengambil masalah yang sesuai dengan keilmuan teknologi pendidikan. Sehingga menghasilkan rumusan masalah yang nantinya berpengaruh terhadap desain dan metode penelitian.

c. Memilih Metode dan Pendekatan Penelitian.

Dalam tahap penyusunan rancangan penelitian, peneliti memilih metode dan pendekatan penelitian yang akan digunakan. Adapun metode yang digunakan adalah kuasi eksperimen dengan pendekatan kuantitatif.

d. Menentukan variabel

Ishak Ibrahim, 2017

EFEKTIFITAS MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF CARD SORT TERHADAP PENINGKATAN KECERDASAN INTERPERSONAL SISWA

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

Langkah selanjutnya ketika selesai dalam merumuskan masalah adalah mencari variabel dalam penelitian ini. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu Hubungan Antara Penggunaan Model pembelajaran *card sort* (variabel X) dengan Kecerdasan *interpersonal* siswa (variabel Y) Pada Tema peduli lingkungan sosial Subtema kepedulian terhadap lingkungan sosial.

e. Menentukan dan menyusun instrumen yang digunakan

Instrumen yang dipakai berupa instrumen non test yaitu angket. Dalam tahap ini, peneliti melakukan beberapa hal, yaitu :

- 1) Menyusun kisi-kisi instrumen sebagai acuan dalam pembuatan instrumen.
- 2) Melakukan Expert judgement kepada ahli psikologi

2. Pelaksanaan Penelitian

a. Mengumpulkan data

Pada tahap ini peneliti mengumpulkan disesuaikan dengan rumusan dan tujuan penelitian. Peneliti melakukan pengumpulan data dari instrumen yang telah disebarkan kepada responden.

b. Melakukan analisis data

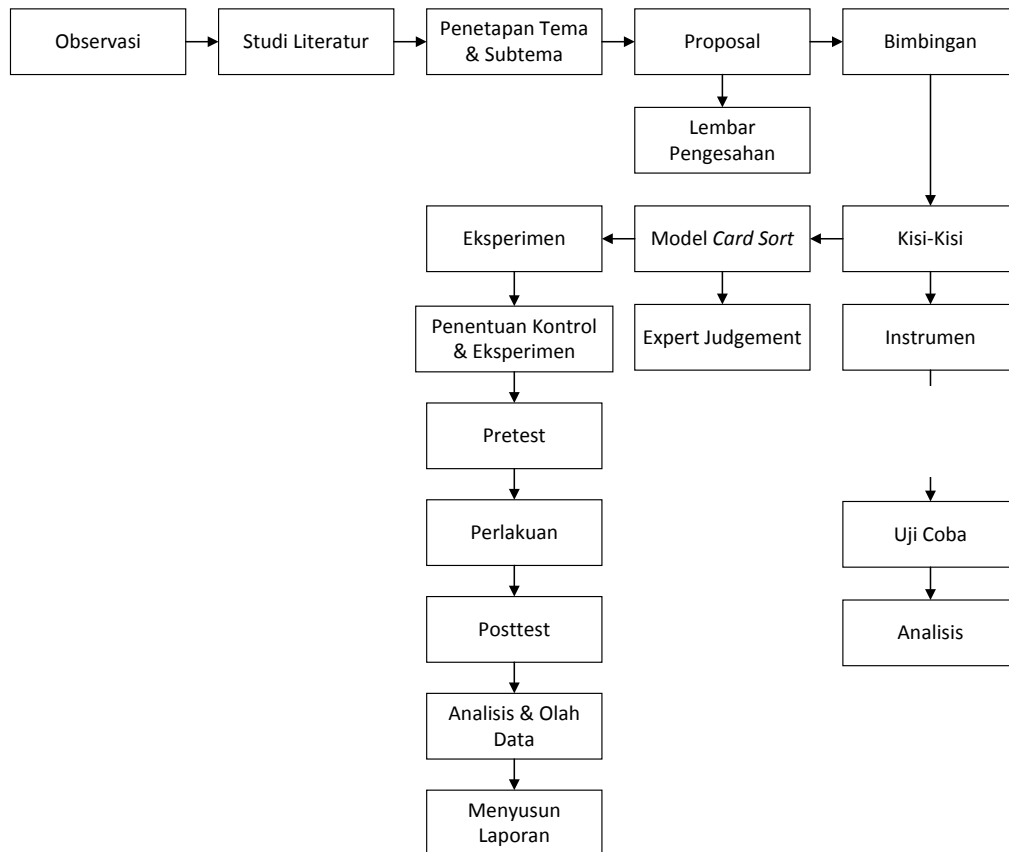
Data yang sudah diperoleh dari hasil uji coba instrumen kemudian data tersebut dianalisis sesuai dengan teknik analisis data yang ditetapkan.

c. Menarik kesimpulan

Setelah semua data dianalisis, kemudian peneliti menarik kesimpulan berdasarkan data yang telah diperoleh dan dianalisis.

3. Pembuatan Laporan Penelitian

Dalam keseluruhan penelitian ini laporan disajikan dalam bentuk tertulis yang disusun secara rinci dan sistematis dan berdasarkan dengan kaidah - kaidah penulisan karya tulis ilmiah. Laporan tersebut dikumpulkan dalam bentuk cetak (*hardfile*) untuk selanjutnya dikomunikasikan kepada pihak lain.



Gambar 3.1
Prosedur Penelitian

I. Hasil Uji Coba Instrumen Penelitian

1. Uji Validitas

Uji validitas dalam penelitian ini digunakan untuk menguji dan menghitung validitas setiap butir soal dalam angket. Perhitungan uji validitas dilakukan menggunakan *Microsoft Excel 2013*. Nilai dari r_{tabel} dari $N = 31$ yaitu sebesar 0,355. Instrumen yang diujicobakan sebanyak 24 item soal. Untuk mengetahui butir item yang valid dan tidak valid dapat dilakukan dengan cara membandingkan r_{hitung} dan r_{tabel} pada taraf kepercayaan 95% atau $\alpha = 0,05$. Apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka item tersebut dinyatakan valid, dan sebaliknya jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka item tersebut dinyatakan tidak valid.

Ishak Ibrahim, 2017

EFEKTIFITAS MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF CARD SORT TERHADAP PENINGKATAN KECERDASAN INTERPERSONAL SISWA

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

Untuk uji signifikansinya pada instrumen angket, maka diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 3.7
Signifikansi Uji Instrumen Angket

R	Kriteria	t-hitung	t-tabel	Keterangan
0,94	Sangat Tinggi	2,95	2,04523	Signifikan

Tabel 3.8
Uji Validitas Instrumen Angket

No. pertanyaan	r hitung	R tabel	keterangan
1	0.542	0,355	Valid
2	0.371	0,355	Valid
3	0.368	0,355	Valid
4	0.380	0,355	Valid
5	0.457	0,355	Valid
6	0.498	0,355	Valid
7	0.397	0,355	Valid
8	0.506	0,355	Valid
9	0.467	0,355	Valid
10	0.450	0,355	Valid
11	0.362	0,355	Valid
12	0.538	0,355	Valid
13	0.430	0,355	Valid
14	0.471	0,355	Valid
15	0.402	0,355	Valid
16	0.406	0,355	Valid
17	0.394	0,355	Valid
18	0.445	0,355	Valid
19	0.368	0,355	Valid
20	0.374	0,355	Valid
21	0.434	0,355	Valid

22	0.395	0,355	Valid
23	0.519	0,355	Valid
24	0.448	0,355	Valid

Uji coba instrumen dilakukan dengan 31 orang siswa. Hasil dari angket pernyataan variabel Y dari jumlah 24 soal yang diujikan, dinyatakan 24 soal valid. Diantaranya 8 soal untuk aspek *social sensitivity*, 8 soal untuk *social insight*, dan 8 soal untuk *social communication*. Oleh karena itu peneliti tidak akan menambah ataupun mengeurangi jumlah soal dari yang sudah di uji cobakan.

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui bahwa instrumen tersebut reliable atau tidak dilakukan dengan cara membandingkan r_{hitung} yang diperoleh dari perhitungan nilai $r_{tabel} = 24$ yaitu sebesar 0,355 pada $\alpha = 0,05$. Apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka instrumen tersebut dinyatakan reliable.

Perhitungan uji reliabilitas menggunakan rumus *Cronbach's Alpha*. Penulis menggunakan bantuan program *IBM SPSS Statistics 16 for Windows*. Berikut ini adalah perhitungan uji reliabilitas :

Tabel 3.9
Hasil Uji Reliabilitas Variabel Y

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.807	24

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, nilai reliabilitas yang didapatkan untuk variabel Y (*pendekatan contextual teaching and learning*) adalah 0,807. Untuk melihat apakah instrumen tersebut dinyatakan reliabel atau tidak, maka akan dibandingkan dengan nilai r_{hitung} dan r_{tabel} dengan $\alpha = 0,05$ dan $N = 31$ yaitu sebesar 0,355. Dari hasil perhitungan menunjukkan $r_{hitung} (0,807) > r_{tabel} (0,355)$, maka dapat disimpulkan untuk variabel Y (*kecerdasan interpersonal*) dinyatakan reliabel dan dapat digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik.

Selanjutnya untuk uji reliabilitas variabel Y kecerdasan *interpersonal* siswa akan diperinci berdasarkan aspek dari variable Y, di dalamnya terdapat tiga aspek yakni aspek *social sensitivity* (Y1), aspek *social insight* (Y2), dan aspek *social communication* (Y3) dapat diperoleh data sebagai berikut :

Tabel 3.10
Hasil Uji Reliabilitas Variabel Y1 Y2 dan Y3

Variabel Y1

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.597	8

Variabel Y2

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.637	8

Variabel Y3

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.637	8

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, nilai reliabilitas yang didapatkan dari ketiga aspek yakni aspek *social sensitivity* (Y1), *social insight* (Y2), dan aspek *social communication* (Y3). Masing – masing mendapatkan nilai 0,597 (Y1), 0,637 (Y2), dan 0,637 (Y3) apabila dibandingkan dengan $r_{hitung} > r_{tabel}$ dari jumlah $N = 30$ dengan $\alpha = 0,05$ adalah 0,355. Dari hasil perhitungan menunjukkan $r_{hitung} (0,597) > r_{tabel} (0,355)$, $r_{hitung} (0,637) > r_{tabel} (0,355)$, dan $r_{hitung} (0,637) > r_{tabel} (0,355)$, maka dapat disimpulkan untuk dinyatakan reliabel dan dapat digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik.