

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Dalam penelitian ini pendekatan yang peneliti gunakan adalah pendekatan kuantitatif, karena penelitian ini disajikan dengan angka-angka. Hal ini sesuai dengan pendapat Sugiyoo (2014, hlm 14) Penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme digunakan untuk meneliti pada populasi dan sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Desain penelitian merupakan keseluruhan dari perencanaan penelitian untuk menjawab permasalahan penelitian yang telah dirumuskan. Desain penelitian digunakan sebagai alat untuk mengontrol variabel yang berpengaruh dalam penelitian tersebut. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu persepsi peserta terhadap *Ice Breaking Games* sebagai variabel bebas (X) dan minat belajar peserta pelatihan sebagai variabel terikat (Y). Adapun desain penelitian antara hubungan variabel X dengan variabel Y digambarkan dalam Tabel 3.1 di bawah ini.

Tabel 3.1
Model Desain Hubungan Antar Variabel

Variabel Y	Minat Belajar Peserta Pelatihan (Y)
Variabel X	XY
Persepsi peserta terhadap <i>Ice Breaking Games</i> (X)	

Keterangan :

XY adalah hubungan antara *Ice Breaking Games* dengan Minat Belajar Peserta Pelatihan.

3.2 Partisipan

Partisipan dalam konteks penelitian adalah semua orang yang berpartisipasi atau ikut serta dalam suatu acara atau kegiatan penelitian. Sumarto (2003, hlm.17) mengemukakan bahwa yang dimaksud dengan partisipan adalah pengambilan bagian atau keterlibatan orang atau masyarakat dengan cara memberikan dukungan (tenaga, pikiran maupun materi) dan tanggung jawabnya terhadap setiap keputusan yang telah diambil demi tercapainya tujuan yang telah ditentukan bersama. Didalam penelitian ini partisipan terlibat baik dari segi mental maupun fisik selama berlangsungnya penelitian.

Pelaksanaan penelitian ini melibatkan beberapa partisipan yaitu :

1. PT. Shafutama Indonesia

Kegiatan penelitian ini dilaksanakan di PT.Shafutama Indonesia yang beralamat di JL. Buaran III no 17 A-B Duren Sawit Jakarta Timur. Penelitian ini dilaksanakan di PT. Shafutama Indonesia dengan berbagai pertimbangan, antara lain:

- a. Belum ada penelitian sebelumnya yang terkait pada *Ice Breaking Games* dengan minat belajar peserta pelatihan.
- b. Peneliti pernah melakukan kegiatan Program Latihan Profesi (PLP) dan bekerja di PT. Shafutama Indonesia.

2. *Trainer* dan Fasilitator PT. Shafutama Indonesia

Kegiatan penelitian ini dalam pelaksanaannya juga dibantu oleh *Trainer* sebagai orang yang memberikan materi dalam pelatihan. Selain itu fasilitator juga ikut membantu dalam pembagian dan pengumpulan instrumen penelitian.

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Populasi merupakan objek yang akan diteliti maupun dipelajari dengan memperhatikan syarat atau hal tertentu. Arifin (2011, hlm. 215) mengemukakan

bahwa populasi atau *universe* adalah keseluruhan objek yang diteliti, baik berupa orang, benda, kejadian, nilai, maupun hal-hal yang terjadi. Pendapat lainnya dikemukakan oleh Sugiyono (2014, hlm. 117) yang menyatakan bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek dan subjek yang mempunyai kualitas atau karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik simpulannya. Populasi didalam penelitian ini merupakan keseluruhan objek yang diteliti dan memiliki karakteristik tertentu untuk dipelajari.

Penelitian ini dilaksanakan di hotel *The Green Forest Resort* di jalan Sersan Bajuri No.102, Cihideung, Parongpong, Kabupaten Bandung Barat, Jawa Barat. Dengan populasi seluruh peserta pelatihan dari PT. Bank Negara Indonesia Persero TBK. *Unit Operation* Bandung yang berjumlah 34 orang.

3.3.2 Sampel

Sampel merupakan objek penelitian yang mewakili dari keseluruhan populasi yang ada. Dengan kata lain, sampel merupakan bagian kecil dari populasi dalam penelitian yang dibutuhkan untuk melihat gambaran populasi secara menyeluruh. Sugiyono (2014, hlm 118) mengemukakan bahwa sampel adalah bagaian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga, dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu.

Dalam penelitian ini, sampel akan diambil dengan menggunakan teknik pengambilan sampel jenuh. Sampel jenuh adalah suatu teknik pengambilan sampel yang mengambil seluruh dari jumlah populasi, dalam hal ini berjumlah 34 orang. Sugiyono (2014, hlm 126) berpendapat bahwa sampling jenuh adalah teknik pengambilan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel, dan ditambah dengan satu orang *Trainer* dan satu orang Fasilitator yang akan diwawancara sebagai pelengkap data penelitian.

3.4 Definisi Operasional

3.4.1 *Ice Breaking Games*

Permainan dalam *Ice Breaker* yaitu jenis *Ice Breaker* yang menggunakan permainan sebagai penguat utama teknik *Ice Breaker*. Dalam penelitian ini peneliti ingin meneliti bagaimana *Ice Breaking Games* dapat menjadi jembatan penghubung bagi peserta pelatihan untuk mendongkrak minat belajarnya ketika mengikuti materi pelatihan dengan melihat indikator *Ice Breaker* yaitu 1) *Attention*, 2) *Relevance*, 3) *Confidence*, dan 4) *Satisfaction*..

3.4.2 Minat Belajar

Minat itu sendiri adalah bentuk dari perasaan suka, senang maupun ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa adanya paksaan. minat pada dasarnya adalah penerimaan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu yang ada di luar diri. Semakin kuat hubungan tersebut, semakin besar minat yang mmuncul. Dalam penelitian ini peneliti ingin sejauh mana minat belajar peserta pelatihan bisa terdongkrak oleh *Ice Breaking Games* selama pelatihan berlangsung dengan melihat aspek minat yaitu 1) perasaan senang, 2) ketertarikan, 3) perhatian, dan 4) keterlibatan.

3.5 Instrumen Penelitian

3.5.1 Angket

Penelitian ini menggunakan instrumen utama dalam bentuk angket. Seperti yang dipaparkan oleh Arifin (2011, hlm. 228) bahwa “angket merupakan instrumen penelitian yang berisi serangkaian pernyataan atau pertanyaan dengan tujuan untuk menjangring data atau informasi yang harus dijawab responden secara bebas sesuai dengan pendapatnya”. Dalam penelitian ini, angket terbagi menjadi dua, yaitu angket untuk memperoleh data yang behubungan dengan *Ice Breaking Games* dan angket untuk memperoleh data yang berhubungan dengan Minat Belajar. Untuk angket *Ice Breaking Games* peneliti menggunakan indikator *Ice Breaker* yaitu perhatian, relevan, kepercayaan diri, dan kepuasan. Sedangkan angket minat belajar digunakan untuk memperoleh data dari indikator minat yaitu, perasaan senang, perhatian, ketertarikan dan partisipasi.

Responden dalam penelitian ini adalah karyawan PT. Bank Negara Indonesia Persero TBK. *Unit Operation* Bandung sebagai peserta pelatihan dari program pelatihan *Back to IM*. Penelitian ini menggunakan angket tertutup, yang dapat diartikan sebagai pernyataan yang diajukan sudah memiliki jawaban alternatif. Responden tidak dapat memberikan jawaban lain dan hanya akan menjawab pilihan alternatif jawaban yang telah tersedia saja. Angket yang dibuat dalam penelitian ini menggunakan skala Likert, karena jenis data yang akan diukur dalam penelitian ini berbentuk sikap, pendapat ataupun persepsi dari peserta pelatihan. Berikut digambarkan rentang skala dalam angket yang digunakan untuk penelitian ini seperti pada Tabel 3.2 dan Tabel 3.3 berikut ini.

Tabel 3.2

Rentang Skala Likert *Ice Breaking Games*

Pernyataan	Sangat Sesuai	Sesuai	Tidak Sesuai	Sangat Tidak Sesuai
Positif	4	3	2	1
Negatif	1	2	3	4

Darmadi (2013, hlm. 85)

Tabel 3.3

Rentang Skala Likert Minat Belajar

Pernyataan	Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
Positif	4	3	2	1
Negatif	1	2	3	4

Darmadi (2013, hlm. 85)

3.5.2 Wawancara

Wawancara dilakukan sebagai upaya untuk mengumpulkan data maupun informasi melalui percakapan atau tanya jawab dengan responden. Penelitian ini menggunakan bentuk pertanyaan berstruktur yaitu pertanyaan yang sudah disusun sedemikian rupa sehingga responden menjawab pertanyaan berdasarkan struktur pertanyaan yang diajukan peneliti. Menurut Arifin (2011, hlm. 233) wawancara adalah teknik pengumpulan data melalui percakapan dan tanya jawab, baik

langsung maupun tidak langsung dengan responden untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam pelatihan ini wawancara dilakukan untuk memperoleh data dari aspek perasaan senang, perhatian dan partisipasi terkait kinerja *Trainer* dan Fasilitator ketika berada dalam pelatihan. Wawancara ini dilakukan dengan *Trainer* PT. Shafutama Indonesia dan Fasilitator yang menjadi bagian dari program pelatihan *Back to IM*.

3.6 Prosedur Penelitian

Dalam melaksanakan penelitian ini, untuk mendapatkan hasil yang maksimal maka perlu adanya penyusunan langkah-langkah dalam pelaksanaan penelitian.

3.6.1 Tahap Pra Lapangan

Tahapan ini merupakan tahap awal dalam mempersiapkan segala sesuatu yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan. Tahapan ini dilakukan untuk mencari gambaran fokus penelitian serta masalah penelitian. Kegiatan yang dilakukan antara lain:

a. Survei Pendahuluan

Survei pendahuluan merupakan kegiatan awal yang dilakukan dalam menentukan pokok permasalahan yang terjadi di lokasi. Survei pendahuluan dilakukan ketika peneliti bekerja di PT. Shafutama Indonesia. Setelah mengikuti serangkaian kegiatan program pelatihan yang diadakan PT. Shafutama Indonesia, terutama program *Back to IM*, peneliti menemukan permasalahan yang dijadikan sebagai latar belakang dilakukannya penelitian ini.

b. Menyusun Proposal Penelitian

Setelah melalui tahapan survei pendahuluan, peneliti membuat proposal penelitian yang kemudian diajukan kepada dosen pembimbing akademik untuk mendapatkan arahan. Setelah adanya konsultasi dengan dosen pembimbing akademik kemudian proposal penelitian

diajukan kepada dewan skripsi untuk mendapatkan beberapa revisi dan persetujuan.

c. Surat perizinan

Surat perizinan yang dipersiapkan antara lain :

- 1) SK Pengangkatan Pembimbing
- 2) Surat Permohonan Izin Penelitian dari Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia
- 3) Surat Permohonan Izin Penelitian dari Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

3.6.2 Tahap Penyusunan Instrumen

a. Penyusunan kisi-kisi instrumen penelitian

Penyusunan kisi-kisi instrument penelitian merupakan aspek penting akan peneliti jadikan acuan dalam alat pengumpul data yang berupa angket dan wawancara. Kisi-kisi penelitian ini disusun secara sistematis sesuai dengan tujuan penelitian yang telah ditentukan. Penyusunan kisi-kisi berupa rumusan masalah, aspek yang diteliti, indikator serta nomor pertanyaan.

b. Penyusunan angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang peneliti jadikan sebagai alat pengumpul data yang utama dalam penelitian ini. Angket berbentuk pertanyaan-pertanyaan yang disusun berdasarkan pengembangan indikator dari variabel-variabel yang telah dirumuskan dalam kisi-kisi penelitian. Langkah langkah penyusunan angket penelitian adalah sebagai berikut :

- 1) Merumuskan dan menentukan tujuan angket serta batasannya
- 2) Menentukan indikator-indikator yang akan dijabarkan dalam pertanyaan
- 3) Menyeleksi tiap butir soal agar relevan dengan indikator yang telah disusun

- 4) Menyusun angket berserta alternatif jawaban berdasarkan indikator yang telah disesuaikan disertai dengan tata cara pengisian angket

c. *Expert Judgement*

Instrumen diuji dengan pengujian non statistik yaitu dengan menggunakan pendapat dari para ahli (*Expert Judgement*). Setelah instrumen disusun berdasarkan aspek-aspek yang telah disesuaikan, instrumen kemudian dikonsultasikan dengan para ahli. Kemudian diharapkan peneliti mendapatkan *feedback* dari para ahli tersebut berupa masukan dan pendapat mengenai instrumen yang telah dibuat. Dalam hal ini peneliti melihat perlunya *Expert Judgement* dari pakar dan dosen dalam bidang pelatihan atau diklat.

d. Uji coba angket

Angket yang telah melalui proses *Expert Judgement* dari para ahli kemudian diuji cobakan kepada peserta program pelatihan sesuai dengan kebutuhan.

e. Revisi

Setelah melalui tahapan uji coba, angket akan diuji validitas serta reliabilitasnya menggunakan rumus yang telah ditetapkan yaitu dengan teknik *Cronbach's Alpha*. Setiap butir pernyataan dalam angket akan dihitung dan dikaji valid atau tidaknya butir pertanyaan tersebut

3.6.3 Tahap Pelaksanaan Penelitian

Pada tahap ini peneliti mengumpulkan data dengan instrumen yang telah dibuat, yaitu berupa angket dan wawancara.

3.6.4 Tahap Laporan

Pada tahap ini, peneliti akan menyajikan pelaporan berdasarkan data yang telah diperoleh dari hasil pengolahan instrumen yang ada. Kemudian data tersebut akan diolah menjadi informasi yang akan dijadikan sebagai laporan dalam bentuk

skripsi sebagai pertanggungjawaban dan penyelesaian studi Program Stratum 1. Dengan hakekat ilmiah, skripsi ini diajukan kepada tim penguji untuk diadakan penilaian secara lebih objektif.

3.7 Analisis Data

3.7.1 Uji Validitas

Uji validitas digunakan guna mengukur apakah angket yang akan digunakan dalam penelitian ini terbilang valid. Menurut Arifin (2011, hlm. 245), validitas dapat didefinisikan sebagai derajat ketepatan dari suatu instrumen sebagai alat ukur. Hal ini diperkuat oleh pendapat Sugiyono (2014, 173) yang mengemukakan bahwa instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Valid berarti instrument tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Dalam menguji suatu validitas dari setiap instrumen, peneliti menggunakan tiga cara yaitu uji validitas konstruk, validitas isi dan validitas empirik.

a. Validitas Konstruk

Untuk menguji validitas konstruk, dapat digunakan pendapat para ahli (expert judgment). Dalam hal ini setelah instrument dikonstruksi tentang aspek-aspek yang akan diukur dengan berlandaskan teori tertentu, maka selanjutnya dikonsultasikan dengan para ahli.

b. Validitas Isi

Uji validitas isi ini berkaitan dengan perbandingan antara instrumen penelitian dengan teori yang ada dan relevan. Adapun pengujiannya dilakukan dengan menggunakan kisi-kisi instrumen.

c. Validitas Empirik

Uji validitas empirik bertujuan untuk menguji setiap variabel dengan menggunakan bantuan dari rumus koefisien product-moment sebagai berikut:

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

(Zainal Arifin, 2010)

Keterangan :

r	= Koefisien korelasi
XY	= Jumlah koefisien antara variabel X dan Y
N	= Jumlah responden
X	= Jumlah jawaban item
Y	= Jumlah item keseluruhan

3.7.2 Uji Reabilitas

Reliabilitas adalah suatu kekonsistenan atau keajegan dari suatu instrumen yang menanyakan apakah instrumen yang disusun sesuai dengan kriteria yang sudah ditetapkan. Menurut Arifin (2011, hlm. 248), suatu instrumen bisa dikatakan konsisten apabila selalu memberikan hasil yang sama jika diujikan pada kelompok yang sama pada waktu atau kesempatan yang berbeda.

Instrumen dikatakan reliabel apabila memiliki tingkat keajegan dalam hasil pengukuran. Uji reabilitas dilakukan untuk memperoleh gambaran keajegan suatu instrumen penelitian yang akan digunakan sebagai alat untuk pengumpulan data. Untuk menguji reabilitas pada tes uraian atau esai dapat menggunakan teknik Cronbach`s Aplha. Menurut Siregar (2013, hlm. 57) teknik Cronbach`s Aplha dapat digunakan untuk menentukan suatu instrumen penelitian reliabel atau tidak, bila jawaban yang diberikan responden berbentuk skala. Rumus perhitungan uji reabilitas dengan menggunakan teknik Cronbach`s Alpha, yaitu :

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

Keterangan :

α	= Nilai Reabilitas
R	= Jumlah Butir Soal

σ_i^2 = Varian Butir Soal

σ_x^2 = Varian Skor Soal

3.7.3 Teknik Analisis Data

Data yang dihasilkan dari instrumen yang telah dibuat bersifat kuantitatif. Setelah instrumen terisi dan dikumpulkan, maka diperlukan pengolahan data untuk penarikan simpulan. Menurut Sugiyono (2014, hlm. 207) terdapat beberapa langkah yang dilakukan untuk menganalisis data yaitu diantaranya adalah :

- 1) Mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden
- 2) Mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden
- 3) Menyajikan data tiap variabel yang diteliti
- 4) Melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah
- 5) Melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan

Teknik analisis data mengarah kepada pengujian hipotesis atau uji signifikansi yang diajukan guna menjawab rumusan masalah penelitian ini yang sudah dirumuskan sebelumnya dalam bab I. Adapun urutan dalam melakukan analisis data penelitian ini diantaranya sebagai berikut.

- 1) Menghitung Skor Penilaian

Perhitungan skor ini digunakan peneliti dalam menjawab rumusan masalah mengenai persepsi peserta pelatihan terhadap *Ice Breaking Games* dengan minat belajar. Skor yang telah didapat dari hasil penelitian kemudian diinterpretasikan kepada kriteria untuk mengetahui kuat atau tidaknya persentase penilaian. Riduwan (2007, hlm. 18) menjelaskan bahwa rumus persentase yang digunakan dalam kriteria interpretasi sebagai berikut.

$$\frac{\text{Jumlah Skor Total}}{N \times I \times R} \times 100\%$$

(Riduwan, 2007, hlm. 18)

Keterangan

N = Skor tertinggi

I = Jumlah pertanyaan dalam angket

R = Jumlah responden

Skor yang telah didapat dari hasil perhitungan, kemudian diinterpretasikan ke dalam tabel kriteria interpretasi skor penelitian. Penginterpretasi ini digunakan dengan tujuan agar skor yang diperoleh dari perhitungan dapat dideskripsikan sebagai hasil pengolahan data. Berikut ini adalah Tabel 3.4 kriteria interpretasi skor penelitian.

Tabel 3.4
Kriteria Interpretasi Skor Penelitian

Skor Rata-rata (%)	Tingkat Hubungan
0-20	Sangat Lemah
21-40	Lemah
41-60	Cukup
61-80	Kuat
81-100	Sangat Kuat

(Riduwan, 2007:18)

2) Analisis Korelasi

Analisis korelasi ini ditujukan untuk melihat hubungan antara variabel X dan variabel Y. Teknik analisis korelasi dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik *spearman's rank correlation*, alasan mengapa teknik korelasi ini digunakan karena data yang diperoleh berupa data ordinal yang diperoleh dari angket dengan model skala *likert*. Seperti yang dipaparkan oleh Arifin (2011, hlm. 274) bahwa, "korelasi tata jenjang bertujuan untuk menentukan hubungan antar dua variabel apabila data kedua variabel berbentuk ordinal maupun data interval dan rasio yang dapat diubah menjadi bentuk data ordinal. Selain itu pula jumlah dari sampelnya kecil yaitu kurang

dari 30 responden”. Rumus dari teknik *spearman’s rank correlation* yang digunakan yaitu sebagai berikut.

$$\rho = 1 - \frac{6 \sum d^2}{n(n^2 - 1)}$$

(Zainal Arifin, 2011, hlm. 277)

Keterangan :

- ρ = Koefisien korelasi Rank Spearman
- 1 = Bilangan tetap
- 6 = Bilangan tetap
- n = Jumlah sampel
- $\sum d^2$ = Jumlah defiasi kuadrat (selisih rank variabel X dan Y)

Berikut ini adalah tabel kriteria interpretasi koefisien korelasi guna mengidentifikasi tinggi rendahnya koefisien korelasi.

Tabel 3.5
Kriteria Interpretasi Koefisien Korelasi

Interval Koefisien Korelasi	Tingkat Hubungan
0,00-0,199	Sangat Rendah
0,20-0,399	Rendah
0,40-0,599	Sedang
0,60-0,799	Kuat
0,80-1,000	Sangat Kuat

(Sugiyono, 2014, hlm. 257)

3) Uji Signifikansi

Nilai koefisien korelasi yang telah diperoleh kemudian langkah selanjutnya yaitu dilakukannya uji signifikansi dengan tujuan guna mengetahui penerimaan atau penolakan pada hipotesis yang telah dibuat. Uji signifikansi dilakukan dengan melalui perhitungan uji t, yang dihitung dengan menggunakan rumus yang ada dibawah ini, yaitu sebagai berikut.

$$t = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-\rho^2}}$$

(Riduwan, 2012, hlm. 139)

Keterangan :

- t = Uji signifikansi
ρ = Koefisien korelasi
n = Jumlah sampel

Selanjutnya setelah didapatkan nilai t hitung, guna melakukan pengujian hipotesis atau uji signifikansi dilakukan langkah atau tahapan selanjutnya dengan cara melakukan perbandingan antara nilai t hitung dengan t tabel, dengan pernyataan bahwa:

- Apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima (terdapat hubungan antara variabel X dengan variabel Y)
- Apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak (tidak terdapat hubungan antara variabel X dengan Variabel Y)