

BAB III METODELOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Untuk melakukan sebuah penelitian, diperlukan cara yang tepat sebagai strategi penelitian, sehingga penelitian dapat mencapai sasaran berupa jawaban dari masalah yang hendak diteliti.

Pendekatan penelitian dalam penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif, dengan jenis penelitian eksperimen. Di dalam penelitian eksperimen ada perlakuan (*treatment*) yang diberikan kepada kelompok-kelompok tertentu. Menurut Sugiyono (2016, hlm. 107) penelitian eksperimen adalah “metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan”. Sedangkan menurut Arikunto (2006, hlm. 3) “metode eksperimen adalah suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat (hubungan kausal) antara 2 faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengeleminasi atau mengurangi atau menyisihkan faktor-faktor yang lain mengganggu.”

Jadi metode eksperimen digunakan untuk mengungkap ada atau tidaknya pengaruh dari variabel-variabel yang telah di pilih untuk dijadikan penelitian. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan metode eskperimen adalah jenis metode penelitian yang dilakukan un tuk mencari pengaruh akan mencari variabel-variabelnya. Alasan peneliti menggunakan metode ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan *listening skill* terhadap konsentrasi pada anak tunagrahita kategori sedang.

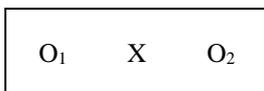


Gambar 3.1

Contoh media yang digunakan dalam permainan *listening skill* (bulatan angka, bulatan warna, dan garis segitiga)

B. Desain Penelitian

Dalam suatu penelitian perlu adanya desain penelitian yang berfungsi menjadi acuan dalam langkah-langkah penelitian. Penggunaan desain dalam sebuah penelitian haruslah tepat dan sesuai. Penggunaan desain dalam penelitian ini adalah *one-group pretest-posttest design*. Desain penelitian tersebut disesuaikan dengan tujuan penelitian dan pokok permasalahan yang ingin diungkapkan. Sugiyono (2016, hlm. 110) menjelaskan dalam pola sebagai berikut:



Gambar 3.2

Skema Penelitian: *Pretest-Posttest One Group Design*

Keterangan:

O₁ : Nilai *pretest* sebelum diberi diklat

O₂ : Nilai *posttest* setelah diberi diklat

X : *Treatment* (diberi diklat dengan pendekatan bermain)

(Sumber: Sugiyono, 2016, hlm. 110)

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah seluruh obyek yang akan diteliti. Sugiyono (2016, hlm. 117) menyatakan: “populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang di tetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian

ditarik kesimpulannya”. Jadi populasi bukan hanya orang tetapi juga obyek dan benda-benda alam yang lain.

Sesuai dengan pemaparan di atas peneliti menarik kesimpulan, bahwa populasi bukan hanya manusia sebagai makhluk hidup melainkan dapat juga berupa benda-benda mati dan populasi bukan sekedar obyek/subyek tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh subyek atau obyek itu. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa-siswi Sekolah Dasar SLB C Plus Asih Manunggal yang berjumlah 6 orang. Kegiatan penelitian ini dilakukan selama 4 minggu dengan frekuensi pertemuan tiga kali dalam satu minggu (12 pertemuan). *Pre-test* dilakukan pada saat pertemuan pertama (pertemuan ke-1), sedangkan *post-test* dilakukan pada pertemuan terakhir (pertemuan ke-12). Total pertemuan pemberian perlakuan adalah 12 kali. Hal ini didasarkan pada pendapat Neil (dalam Kardjono, 2009, hlm. 151).

2. Sampel

Sugiyono (2016) menyatakan bahwa:

Sampel adalah bagian dari jumlah dari 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. Apa yang di pelajari dari sampel itu, kesimpulannya akan dapat diperlakukan untuk populasi. (hlm.118)

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *Purposive sampling*. Menurut Sugiyono (2016, hlm. 124) menyatakan: “*purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu”

Sampel pada penelitian ini adalah 6 orang siswa tunagrahita kategori sedang di SLB C Plus Asih Manunggal.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam pengumpulan data agar pekerjaannya lebih mudah dan lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis. Dari instrument

Nurul Umi Khatimah, 2019

PENGARUH PELATIHAN BRAIN JOGGING TERHADAP PERCAYA DIRI DAN HASIL BELAJAR KETERAMPILAN ATLET PADA CABANG OLAHRAGA PANAHAN

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

penelitian ini akan didapatkan hasil berupa data yang akan digunakan dalam penelitian.

Teknik merupakan suatu kenyataan bahwa manusia dalam hidupnya berbeda antara individu yang satu dengan individu lainnya. Tidak ada 2 individu yang persis sama, baik dari segi fisik maupun segi psikisnya.

Menurut Sugiyono (2016, hlm. 148), “Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam atau sosial yang diamati.” Instrumen yang digunakan pada penelitian ini yaitu tes uji konsentrasi John Ridley Stroop yang dikenal dengan *Stroop Effect*. “*In its basic form, the task is to name the color in which a word is printed, ignoring the word itself.*” (Macleod, C. M., 2015, hlm. 1). Tugas dari tes ini adalah memberi nama warna dari kata yang dicetak, dengan mengabaikan kata itu sendiri. Tes ini berupa menjodohkan tulisan dengan warna, contoh: sampel diminta untuk menjodohkan tulisan ‘kuning’ dengan warna kuning. Penggunaan tes ini bertujuan untuk mengukur kemampuan berkonsentrasi dalam melakukan suatu aktivitas belajar pada siswa tunagrahita sedang.



Gambar 3.3
Tes Uji Konsentrasi *Stroop Effect*

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang peneliti laksanakan dalam penelitian ini adalah observasi dan dengan pelaksanaan tes kinerja. Adapun langkah-langkah pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

- Mengamati karakteristik siswa yang akan dijadikan sebagai subjek penelitian.
- Melaksanakan asesmen untuk mengetahui lebih lanjut kemampuan

Nurul Umi Khatimah, 2019

PENGARUH PELATIHAN BRAIN JOGGING TERHADAP PERCAYA DIRI DAN HASIL BELAJAR KETERAMPILAN ATLET PADA CABANG OLAHRAGA PANAHAN

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

- motorik siswa.
- c. Melaksanakan pretest kepada subjek terkait kemampuan konsentrasi siswa dengan tes uji konsentrasi berupa menjodohkan tulisan dengan warna, contoh sampel diminta untuk menjodohkan tulisan ‘kuning’ dengan warna kuning. Data ini merupakan data dari kondisi awal siswa (O1).
 - d. Melaksanakan pemberian perlakuan dengan memberikan pembelajaran menggunakan permainan *listening skill* dimana permainan ini mengharuskan siswa mengikuti instruksi dari guru seperti loncat ke bulatan angka 8, loncat ke bulatan warna biru, loncat ke bulatan kata ayah, berdiri pada huruf a kecil atau A besar, berjalan pada garis yang berbentuk segitiga, dan membentuk

Nilai	Klasifikasi
100	Baik Sekali
80	Baik
60	Sedang
40	Kurang
≤ 20	Kurang Sekali

lingkaran kecil maupun besar. Pembelajaran ini dilakukan beberapa kali pertemuan samapai dirasa cukup oleh peneliti. Data ini merupakan data subjek pada kondisi perlakuan atau *treatment* (X)

- e. Melaksanakan tes akhir dengan instrumen yang sama pada saat tes pertama / *pre-test* . Hasil dari tes akhir tersebut menjadi data dari kondisi *post- test* (O2).
- f. Mendokumentasikan setiap kegiatan dalam bentuk foto dan video. Untuk mengetahui tingkat konsentrasi siswa tunagrahita sedang, dapat melihat hasil tes *Stroop Effect* dengan mengacu pada tabel berikut.

Tabel 3.1
Klasifikasi Konsentrasi

F. Teknik Analisis Data

Untuk hipotesis yang telah dirumuskan, diperlukan pembuktian. Jika data telah terkumpul maka langkah berikutnya adalah menganalisis data tersebut dengan menggunakan analisis stastitika agar data tersebut

Nurul Umi Khatimah, 2019

PENGARUH PELATIHAN BRAIN JOGGING TERHADAP PERCAYA DIRI DAN HASIL BELAJAR KETERAMPILAN ATLET PADA CABANG OLAHRAGA PANAHAN

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

dapat dipercaya. Penulis menggunakan rumus validitas dan reliabilitas Sugiyono (2016, hlm. 56) serta yang dikemukakan Suntoda, A. (pada bahan ajar Tes dan pengukuran, 2017, hlm. 14-20)

Adapun langkah-langkah pengolahan data dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Uji Validitas yang digunakan oleh peneliti adalah Product Moment dengan rumus yang dikemukakan Suntoda, A. (pada abahan ajar Tes dan Pengukuran, 2017, hlm. 14-20) sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{(N \sum x^2) - (\sum x)^2\} \{N \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Arti unsur-unsur tersebut :

r_{xy}	= Korelasi antar Variabel X dan Y
X	= Skor pada variable X
y	= Skor pada variable Y
$\sum x$	= Jumlah skor variable X
$\sum y$	= Jumlah skor variable Y
$\sum x^2$	= Jumlah dari kuadrat skor X
$\sum y^2$	= Jumlah dari kuadrat skor Y
xy	= skor X kali Y
N	= Jumlah subyek

Reliabilitas tes selanjutnya akan melalui signifikasi yang bertujuan untuk mengetahui apakah data atau hasil yang diperoleh signifikan. Untuk mengetahui hal tersebut dapat menggunakan pendekatan t-hitung dengan rumus yang dikemukakan Suntoda, A. (pada bahan ajar Tes dan Pengukuran, 2017, hlm. 14-20) sebagai berikut :

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

Keterangan :

t	= nilai t yang dihitung
r	= koefisien korelasi
n	= jumlah sampel

Nurul Umi Khatimah, 2019

PENGARUH PELATIHAN BRAIN JOGGING TERHADAP PERCAYA DIRI DAN HASIL BELAJAR KETERAMPILAN ATLET PADA CABANG OLAHRAGA PANAHAN

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

Nilai t-hitung > nilai t-tabel, maka butir tes tersebut “valid”

Nilai t-hitung < nilai t-tabel, maka butir tes tersebut tidak “Valid”

2. Uji reliabilitas yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan cara melakukan tes ulang atau mengulangi dari tes yang dilakukan, tes tersebut menggunakan rumus yang dikemukakan Suntoda, A. (pada bahan ajar Tes dan Pengukuran, 2017) sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{(N \sum x^2) - (\sum x)^2\} \{N \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Arti unsur-unsur tersebut :

r_{xy}	= Korelasi antar Variabel X dan Y
X	= Skor pada variable X
y	= Skor pada variable Y
$\sum x$	= Jumlah skor variable X
$\sum y$	= Jumlah skor variable Y
$\sum x^2$	= Jumlah dari kuadrat skor X
$\sum y^2$	= Jumlah dari kuadrat skor Y
xy	= skor X kali Y
N	= Jumlah subyek

Reliabilitas tes selanjutnya akan melalui signifikansi yang bertujuan untuk mengetahui apakah data atau hasil yang diperoleh signifikan. Untuk mengetahui hal tersebut dapat menggunakan pendekatan t-hitung dengan rumus yang dikemukakan Suntoda, A. (pada bahan ajar Tes dan Pengukuran, 2017) sebagai berikut :

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

Keterangan

t	= nilai t yang dihitung
r	= koefisien korelasi
n	= jumlah sampel

Nilai t-hitung > nilai t-tabel, maka butir tes tersebut “reliabel”

Nilai t-hitung < nilai t-tabel, maka butir tes tersebut tidak “reliabel”

Nurul Umi Khatimah, 2019

PENGARUH PELATIHAN BRAIN JOGGING TERHADAP PERCAYA DIRI DAN HASIL BELAJAR KETERAMPILAN ATLET PADA CABANG OLAHRAGA PANAHAN

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

3. Penilaian Acuan Norma (PAN)

Dalam penelitian ini penulis juga menggunakan Patokan Acuan Norma (PAN). Rumus PAN seperti yang dikemukakan oleh Suntoda “Penilaian menggunakan acuan normatif ini dilakukan yaitu membandingkan skor siswa dengan rerata skor kelompoknya sebagai norma. Pendekatan ini pada dasarnya bertitik tolak dari penggunaan kurva normal, rerata (Mean) kelompok dan simpangan baku yang menjadi acuannya.” Dari penjelasan di atas dapat kita ketahui bahwa penilaian acuan norma bertujuan untuk melihat kriteria dari skor yang didapatkan siswa.

a. Penilaian Acuan Norma (PAN)

1) Penggunaan Kurve Normal dengan 5 Kategori Nilai (A - E)

$$\text{Rumus Rata-rata } (\bar{X}) = \frac{\sum X}{N}$$

Batas daerah dalam Kurve	Nilai	Kategori
M + 1.8 S atau lebih	A	Sangat Baik
Antara M + 0.6 S dan M + 1.8 S	B	Baik
Antara M - 0.6 S dan M + 0.6 S	C	Cukup
Antara M - 1.8 S dan M - 0.6 S	D	Kurang
Kurang dari M - 1.8 S	E	Sangat Kurang

$$\sqrt{\frac{\sum (X - \bar{X})^2}{n}}$$

s = Simpangan baku

Nuzul Umri Khatimah, 2019

PENGARUH PELATIHAN BRAIN JOGGING TERHADAP PERCAYA DIRI DAN HASIL BELAJAR KETERAMPILAN ATLET PADA CABANG OLAHRAGA PANAHAN

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

n = Banyaknya jumlah orang

Nurul Umi Khatimah, 2019

*PENGARUH PELATIHAN BRAIN JOGGING TERHADAP PERCAYA DIRI DAN HASIL
BELAJAR KETERAMPILAN ATLET PADA CABANG OLAHRAGA PANAHAN*

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