

## **BAB III METODE PENELITIAN**

### **A. Pendekatan dan Metode penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, yaitu suatu pendekatan yang memungkinkan dilakukannya pencatatan dan analisis data hasil penelitian secara eksak dengan menggunakan perhitungan-perhitungan statistik mengenai tingkat efektivitas permainan simulasi dalam mengembangkan komitmen belajar secara nyata dalam bentuk angka sehingga memudahkan proses analisis dan penafsirannya.

Metode penelitian yang digunakan yaitu eksperimen semu, dengan desain *Pretest-Posttest One Group Design*. Dalam desain penelitian eksperimen semu, tidak ada kelompok pengontrol atau pembanding, adanya pemberian tes awal sebelum diberi perlakuan dan tes akhir setelah diberi perlakuan pada kelompok yang sama.

### **B. Penentuan Populasi dan Sampel**

#### **1. Populasi Penelitian**

Populasi penelitian ini adalah siswa yang secara administratif terdaftar dan aktif dalam pembelajaran di SMA Negeri 5 Kota Cimahi. Pertimbangan dalam menentukan populasi penelitian di SMA Negeri 5 Kota Cimahi sebagai berikut :

1. SMA Negeri 5 Kota Cimahi berada di pusat kota sehingga aktivitas berbagai bidang ada disana. Selain itu Kota Cimahi dilihat secara demografi merupakan kota penghubung antara Kabupaten dan Kota Bandung yang secara tidak langsung memberikan dampak pada gaya hidup dan pola pikir siswa.

2. SMA Negeri 5 Kota Cimahi merupakan salah satu SMA favorit di Kota Cimahi dan sekitarnya, sehingga sistem pendidikan, kesempatan dan potensi yang dimiliki sekolah ini lebih ketat dan berkualitas.
3. Siswa kelas X berada pada rentang usia 15-16 tahun dalam lingkup psikologi perkembangan individu pada saat ini memasuki masa remaja tengah.
4. Komitmen belajar sangat menentukan proses dan hasil belajar, dengan demikian pengembangan komitmen siswa di SMA Negeri 5 Kota Cimahi diperlukan untuk mencegah efek dari kota transisi sehingga siswa mencapai tujuan belajar dengan lebih efektif.

## **2. Sampel Penelitian**

Sampel merupakan sebagian atau wakil dari populasi yang diteliti (Arikunto, 1993:104). Sampel ditentukan untuk memperoleh informasi tentang obyek penelitian dengan mengambil representasi populasi yang diprediksikan sebagai inferensi terhadap seluruh populasi. Secara spesifik, sampel penelitian ini adalah siswa kelas X yang ditentukan dengan teknik *simple random sampling* (penentuan sampel secara acak).

Secara operasional, penentuan sampel dilakukan dengan menggunakan patokan yang dikemukakan oleh Surakhmad (Riduwan, 2005:65) menjelaskan bahwa bila populasi di bawah 100 dapat dipergunakan sampel sebesar 50%, dan jika berada di antara 100 sampai 1000, maka dipergunakan sampel sebesar 15% - 50% dari jumlah populasi.

Penentuan jumlah sample dilakukan dengan menggunakan rumus yang dikemukakan oleh Riduwan (2006:65) yaitu sebagai berikut :

$$S = 15\% + \frac{1000 - n}{1000 - 100} (50\% - 15\%)$$

Dimana :

S = jumlah sample yang diambil

n = jumlah anggota populasi

$$S = 15\% + \frac{1000 - 360}{1000 - 100} (50\% - 15\%)$$

$$\begin{aligned} S &= 15\% + \frac{640}{900} (35\%) \\ &= 15\% + 0.71 (35\%) \\ &= 15\% + 24,88\% \\ &= 39.88\% \text{ dibulatkan menjadi } 40\% \end{aligned}$$

Jadi jumlah sample sebesar  $40\% \times 360 = 144$

## C. Definisi Operasional Variabel

### 1. Komitmen Belajar

Komitmen belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah sikap bersungguh-sungguh dan keterikatan siswa SMA Negeri 5 di Kota Cimahi dalam memegang janji untuk melakukan yang terbaik dalam proses belajar. Secara operasional yang dimaksud komitmen belajar dalam penelitian ini adalah skor total dari aspek dan indikator berikut ini:

- a) *Knowledgeability* (K), yaitu kemampuan untuk mengetahui dan mengaktualisasikan informasi yang ditandai oleh (1) kemampuan untuk mengetahui dan memahami berbagai informasi (K1) serta (2) kemampuan untuk mengaplikasikan informasi untuk membantu pencapaian tujuan atau pilihan belajar yang telah ditetapkan (K2).
- b) Memiliki motif berprestasi (A), yaitu niat dan keinginan siswa untuk melakukan yang terbaik dalam proses pembelajaran, yang ditandai oleh :

- 1) memiliki tanggung jawab pribadi yang tinggi (A1);
  - 2) memiliki aktivitas yang terarah pada pencapaian tujuan belajar yang realistis dan terencana serta berusaha untuk merealisasikannya mencakup aktif dalam proses belajar mencakup mengikuti pelajaran di kelas, mencatat pelajaran, bertanya mengenai hal yang tidak dimengerti (A2);
  - 3) memiliki kemampuan mengambil keputusan dan berani mengambil resiko yang dihadapinya dalam belajar (A3);
  - 4) memiliki orientasi ke masa depan (A4) dan
  - 5) pantang menyerah dan bertahan dalam menghadapi tantangan belajar (A5).
- c) Kemampuan mengelola emosi (KE), yaitu kemampuan siswa untuk mengarahkan emosi yang dimilikinya menjadi emosi yang positif, yang ditandai oleh :
- 1) bersikap toleran terhadap frustrasi (KE 1);
  - 2) mengendalikan marah secara lebih baik (KE 2);
  - 3) mengendalikan perilaku agresif yang dapat merusak diri sendiri dan orang lain (KE 3);
  - 4) berperasaan positif tentang diri sendiri dan orang lain (KE 4);
  - 5) mengatasi stress (KE 5) dan
  - 6) mengurangi perasaan kesepian dan cemas (KE 6).
- d) Terampil mengidentifikasi orang lain yang dianggap penting atau dapat membantu pencapaian tujuan belajar yang telah ditetapkan (ID), yaitu

kemampuan memilah tokoh publik yang dianggap mampu membantu pencapaian tujuan belajar dengan ditandai:

- 1) kemampuan mengidentifikasi individu/tokoh yang sukses (ID 1) dan
  - 2) mengidentifikasi diri terhadap perilaku tokoh-tokoh yang sukses tersebut (ID 2).
- e) Mampu melakukan proyeksi diri ke masa depan (P), yaitu kemampuan memproyeksikan kemampuan dirinya dengan perencanaan masa depan yang diharapkan, yang ditandai dengan:
- 1) memiliki rencana masa depan yang rasional berdasarkan pertimbangan yang matang (P1) dan
  - 2) konsisten dengan tujuan belajar yang akan dicapai (P2).

## **2. Permainan Simulasi**

Permainan simulasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah bentuk kegiatan yang melibatkan aktivitas kognitif, afektif dan psikomotor dalam suasana yang menyenangkan dengan rekayasa lingkungan menyerupai kondisi nyata dalam suasana kelompok yang bertujuan untuk mengembangkan komitmen belajar siswa SMA.

Urutan pelaksanaan permainan simulasi untuk mengembangkan komitmen belajar siswa SMA berdasarkan pada analisis kebutuhan (*need assesment*) permasalahan komitmen belajar siswa SMA yang diungkap dengan instrumen komitmen belajar siswa SMA. Selanjutnya tahapan permainan simulasi dalam penelitian ini secara operasional terdiri dari atas tahapan berikut ini:

- a) Tahap I : Orientasi peserta yakni proses pembentukan kelompok dan tahap pancaroba untuk mewujudkan hubungan baik dalam sebuah kelompok.
- b) Tahap II : Orientasi permainan simulasi inti, yakni tahap pengembangan arah dan tujuan suatu kelompok sehingga tercapai kesepakatan dalam diri anggota kelompok (siswa) untuk melakukan apa dan bagaimana.
- c) Tahap III: Pelaksanaan, yakni pelaksanaan permainan simulasi yang mencakup permainan simulasi : 1) Dari Sebuah Titik dengan permainan *ice breaking* Rahasia Bilangan Tujuh; 2) Sungai Buaya dengan permainan *ice breaking* Umpan Balik Positif; 3) Pesan Berantai dengan permainan *ice breaking* Aku Menjadi Dirimu; 4) Mematuhi Perintah dengan permainan *ice breaking* Menyusun Barisan. Pelaksanaan permainan simulasi dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan. Dalam setiap pertemuan dilaksanakan 2 permainan simulasi yang berbeda. Pertama; permainan simulasi untuk peleburan dan penjajagan kelompok (*ice breaking games*) dan kedua; permainan simulasi untuk mengembangkan komitmen belajar siswa SMA yang telah disesuaikan berdasarkan kebutuhan siswa (*need assesment* ) yang diungkap menggunakan intrumen SPKB-SMA.

d) Tahap IV: Refleksi permainan simulasi, yakni tahap untuk menyerapkan pengalaman dan wawasan yang diperoleh setelah mengikuti permainan simulasi dengan melakukan hal-hal berikut ini:

- (1) Memberikan kesempatan setiap peserta permainan simulasi untuk menjelaskan peran yang telah dimainkan.
- (2) Memberikan kesempatan setiap peserta permainan simulasi untuk menjelaskan masalah yang dihadapi dalam pelaksanaan permainan simulasi dan penanganannya.
- (3) Memberikan kesempatan setiap peserta permainan simulasi untuk menjelaskan pelajaran yang diperoleh dari permainan simulasi yang telah diikuti.
- (4) Mengarahkan peserta permainan simulasi membahas proses pelaksanaan dan hasil permainan simulasi berkaitan dengan upaya mengembangkan komitmen belajar. Pembahasan hasil permainan simulasi dikaitkan dengan pengembangan aspek komitmen belajar meliputi : kemampuan siswa untuk mengetahui dan memahami berbagai informasi, motif berprestasi, kemampuan mengelola emosi, terampil mengidentifikasi orang lain yang dianggap penting dan mampu melakukan proyeksi diri ke masa depan.

e) Tahap V : Pengakhiran permainan simulasi, yakni tahap pengembangan kesepakatan tindakan, kesimpulan hasil permainan simulasi dan penguatan atas kesepakatan tindakan peserta untuk mengembangkan komitmen belajarnya.

f) Tahap VI : Evaluasi keberhasilan permainan simulasi, yakni penilaian ketercapaian keberhasilan permainan simulasi yang telah dilaksanakan menyangkut aspek proses maupun aspek hasil.

#### D. Instrumen Penelitian

##### 1. Instrumen Penelitian

Instrumen pengungkap data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan Skala Perkembangan Komitmen Belajar Siswa (SKPBS) yang dikembangkan oleh Aam Imaddudin (2008). Kisi-kisi instrumen Skala Perkembangan Komitmen Belajar Siswa (SKPBS) disajikan dalam tabel berikut

Tabel 3.1  
Kisi – kisi Instrumen Penelitian untuk mengembangkan  
Komitmen Belajar Siswa Sekolah Menengah Atas

ASPEK	INDIKATOR	$\Sigma$	NO PERNYATAAN	
			(+)	(-)
1	2	4	5	6
1. <i>Knowledgeability</i> (kemampuan untuk mengetahui)	a. kemampuan mengaktualisasikan informasi tentang diri	4	1, 2	3, 5
	b. mengetahui informasi mengenai lingkungan dan komponen lain yang dapat menunjang pencapaian tujuan dalam proses pembelajaran	2	4, 6	-
2. Memiliki motif berprestasi	c. Memiliki tanggung jawab pribadi yang tinggi	6	7, 9,15,18	11, 14,
	d. Memiliki aktivitas yang terarah pada tujuan yang realistik dan terencana serta berusaha untuk merealisasikannya dengan hasil yang memuaskan	7	10, 12, 13, 19,	8, 16, 17,

ASPEK	INDIKATOR	$\Sigma$	NO PERNYATAAN	
			(+)	(-)
1	2	4	5	6
	e. Memiliki kemampuan mengambil keputusan dan berani mengambil resiko yang dihadapinya	4	20, 22, 23, 25	
	f. Memiliki orientasi ke masa depan	3	21, 26	24
	g. Pantang menyerah dan bertahan dalam menghadapi tantangan	3	27	31, 28
3. Keterampilan mengelola emosi	h. Bersikap toleran terhadap frustrasi	2	29	30
	i. Mampu mengungkap amarah dengan tepat	2		34, 35
	j. Dapat mengendalikan perilaku agresif yang merusak diri sendiri dan orang lain	2	33	32
	k. memiliki perasaan positif tentang diri sendiri dan orang lain	4	36, 38	40, 41
	l. memiliki kemampuan mengatasi stress	4	37, 42	39, 44
	m. dapat mengurangi perasaan kesepian dan kecemasan	2	45	43
4. Kemampuan Mengidentifikasi Orang Lain yang Dianggap Penting	n. Kemampuan Mengidentifikasi kesuksesan orang-orang besar yang berprestasi	2	46	47
	o. mengidentifikasi diri terhadap perilaku belajar tokoh yang dianut tersebut	3	50, 55	48
5. Proyeksi diri ke masa depan pribadi	p. Memiliki rencana masa depan yang rasional berdasarkan pertimbangan yang matang	3	49, 53	51
	q. Konsisten dengan tujuan yang akan dicapai	3	52, 54, 56	
	$\Sigma$	56	34	22

## 2. Pedoman Skoring

Jenis instrumen pengungkap data dalam penelitian ini adalah skala psikologi yang diaplikasikan dengan format *rating scales* (skala-penilaian) dalam Model *rating-scales* yang digunakan yaitu *summated ratings* (Likert) dengan alternatif respons pernyataan subjek skala 4 (empat). Keempat alternatif respons tersebut diurutkan dari kemungkinan kesesuaian tertinggi sampai dengan kemungkinan kesesuaian terendah, yaitu : 1) Sangat Sesuai (SS); 2) Sesuai (S); 3) Berbeda (B); dan 4) Sangat Berbeda (SB). Secara sederhana, tiap opsi alternatif respons mengandung arti dan nilai skor seperti tertera pada tabel berikut.

Tabel 3.2  
Pola Skor Opsi Alternatif Respons  
Model Summated Ratings (likert) pada SKPBS

Pernyataan	Skor Empat Opsi Alternatif Respons			
	SB	B	S	SS
Favorabel (+)	1	2	3	4
Un-Favorabel (-)	4	3	2	1

#### E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan instrumen angket agar data yang diperoleh sesuai dengan kebutuhan dan dapat menunjang tujuan penelitian. Data yang diperlukan dalam penelitian ini yaitu data tentang komitmen belajar siswa dan efektivitas permainan simulasi untuk mengembangkan komitmen belajar siswa. Oleh karena itu dalam pengambilan data dilakukan dalam dua kali, yaitu *pre-test* dan *post-test* dengan menggunakan instrumen yang sama.

## F. Teknik Analisis Data

Data yang telah terkumpul disajikan dalam bentuk persentase. Selain itu untuk mengelompokkan sampel atau peserta menggunakan skor ideal. Penentuan kedudukan sampel atau peserta dengan skor ideal yaitu penentuan kedudukan dengan membagi skor komitmen belajar yang didapat. Selanjutnya penentuan kedudukan dengan skor ideal ini dilakukan dengan cara pengelompokkan atas empat ranking.

Secara spesifik penentuan skor dari data responden diperoleh  $X_{maks}$  dan  $X_{min}$ . Untuk memperoleh rentang data skor ideal responden adalah  $X_{maks} - X_{min}$ , dan untuk memperoleh interval untuk tabel konversi skor adalah sebagai berikut :

$$\text{rentang} = X_{maks} - X_{min} \text{ (skor}_{maksimal} \text{ dikurangi skor}_{minimal})$$

$$\text{kelompok} = \text{kategori konversi skor}$$

$$\text{interval} = \frac{\text{rentang} + 1}{\text{kelompok}}$$

Sehingga skor berkisar pada interval 56 - 98 untuk kategori Rendah (R); 99 - 140 untuk kategori Sedang (S); 141 - 182 untuk kategori Tinggi (T), 183 - 224 untuk kategori Sangat Tinggi (ST).

Setiap kategori interval diasumsikan mengandung pengertian sebagai berikut :

**SANGAT TINGGI :** Siswa pada level ini telah mencapai tingkat perkembangan komitmen sangat optimal pada setiap aspeknya ( 82 – 100 %), dengan kata lain siswa pada level ini memiliki tingkat komitmen belajar yang sangat tinggi.

- TINGGI** : Siswa pada level ini telah mencapai tingkat perkembangan komitmen yang optimal pada setiap aspeknya ( 63 – 81 %), dengan kata lain siswa pada level ini memiliki tingkat komitmen belajar yang tinggi.
- SEDANG** : Siswa pada level ini telah mencapai tingkat perkembangan komitmen yang kurang optimal pada setiap aspeknya ( 44 – 62 %), dengan kata lain siswa pada level ini memiliki tingkat komitmen belajar yang sedang.
- RENDAH** : Siswa pada level ini telah mencapai tingkat perkembangan komitmen yang belum optimal pada setiap aspeknya (25 - 43 %), dengan kata lain siswa pada level ini memiliki tingkat komitmen belajar yang rendah.

**a. Persentase**

Persentase digunakan untuk mengungkap karakteristik komitmen belajar siswa yang dialami. Bila persentase semakin tinggi, maka karakteristik komitmen belajar siswa termasuk dalam karakteristik tinggi. Namun sebaliknya, bila persentase rendah, maka karakteristik komitmen belajar siswa termasuk dalam karakteristik rendah. Selain itu untuk mendapatkan gambaran tingkat komitmen belajar siswa secara lebih rinci, dilakukan perhitungan persentase distribusi respons data terhadap masing-masing indikator dengan rumus:

$$\text{Skor Aktual/Skor Ideal} \times 100\%$$

**b. Uji Komparatif ( Uji t )**

Uji t digunakan untuk menganalisis perbedaan skor *pre-test* dan *post- test* siswa yang mendapat layanan pengembangan komitmen belajar melalui permainan simulasi. Untuk menganalisis hasil eksperimen yang menggunakan

pre-test dan post-test one group design maka digunakan rumus berikut. (Furqon, 2002: 1993).

$$t = \frac{\bar{Y}_1 - \bar{Y}_2}{S_{gab} \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Keterangan :

$t = t$ hitung	$N =$ Subyek pada sampel
$\bar{Y}_1 =$ nilai rata-rata sampel 1	$d.b =$ Ditentukan dengan $N - 1$
$\bar{Y}_2 =$ nilai rata-rata sampel 2	$n_1 =$ banyaknya sampel 1
$S_{gab} =$ simpangan baku gabungan kedua sampel	$n_2 =$ banyaknya sampel 2

### G. Prosedur Penelitian

Prosedur dalam penelitian ini meliputi beberapa langkah sebagai berikut.

#### 1. Tahap Persiapan

Tahap ini meliputi kegiatan sebagai berikut:

- a. Penyusunan proposal penelitian dan konsultasi proposal dengan dosen pengampu mata kuliah skripsi dan disahkan dengan persetujuan dari dewan skripsi dan dosen pembimbing skripsi serta ketua jurusan.
- b. Mengajukan permohonan pengangkatan dosen pembimbing skripsi pada tingkat fakultas.

- c. Mengajukan permohonan izin penelitian dari jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan yang memberikan rekomendasi untuk melanjutkan ke tingkat fakultas dan rektor UPI. Selanjutnya mengajukan permohonan penelitian pada Badan Kesatuan Bangsa, Dinas Pendidikan Kota Cimahi dan SMA Negeri 5 Kota Cimahi.

## 2. Tahap Pelaksanaan

Tahap ini meliputi kegiatan sebagai berikut:

- a. Mengumpulkan data studi pendahuluan sebagai data *pre-test* dengan menyebarkan angket pada siswa kelas X SMA Negeri 5 Kota Cimahi pada tanggal 13- 20 Nopember 2008.
- b. Melaksanakan permainan simulasi untuk mengembangkan komitmen belajar yang telah dirancang sebelumnya pada tanggal 24 Nopember 2008 sampai 17 Januari 2009. Berikut rancangan kegiatan pelaksanaan permainan simulasi untuk mengembangkan komitmen belajar.

Tabel 3.3  
Tahap Pelaksanaan Permainan Simulasi  
Tanggal 24 Nopember 2008 sampai 17 Januari 2009

PERTEMUAN KE	PEMAINAN SIMULASI ICE BREAKING	PERMAINAN SIMULASI INTI
1	Rahasia Bilangan tujuh	Dari Sebuah Titik
2	Umpan balik positif	Sungai Buaya
3	Aku menjadi dirimu	Pesan Berantai
4	Menyusun barisan	Mematuhi Perintah

- c. Mengumpulkan data *post-test* untuk memperoleh data efektivitas permainan simulasi untuk mengembangkan komitmen belajar.

### 3. Tahap Akhir

Pada tahap akhir dilakukan pengolahan dan menganalisis data tentang efektivitas permainan simulasi untuk mengembangkan komitmen belajar serta kesimpulan dari hasil penelitian dan rekomendasi untuk penelitian selanjutnya.

