

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media CD Akal Interaktif terhadap motivasi belajar anak. Oleh karena itu metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *pre-eksperimen*.

Menurut Arikunto (2006:24), penelitian *pre-eksperimen* seringkali dipandang sebagai eksperimen yang tidak sebenarnya dan disebut dengan istilah *quasi eksperimen* karena belum memenuhi beberapa persyaratan eksperimen murni.

Metode *pre-eksperimen* ini belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh, karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependent. Jadi hasil eksperimen yang merupakan variabel dependent bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel independen.

B. Desain penelitian

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Intact Group comparison* yaitu dengan cara menggunakan satu kelompok yang dibagi dua, yaitu setengah kelompok untuk eksperimen (yang diberi perlakuan) dan setengah untuk kelompok kontrol (yang tidak diberi perlakuan). Paradigma penelitiannya dapat digambarkan sebagai berikut:

A	X	O ₁
B		O ₂

Keterangan :

A = Kelompok eksperimen

B = Kelompok kontrol

X = *Treatment*

O₁ = Hasil pengukuran setengah kelompok yang diberi perlakuan

O₂ = Hasil pengukuran setengah kelompok yang tidak diberi perlakuan

Sugiyono (2010:111)

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi penelitian

“Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas : obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya” (Sugiyono, 2008:80), sedangkan Ridwan (Akdan dan Hadi, 2005:96) “Populasi adalah keseluruhan dari karakteristik atau unit hasil pengukuran yang menjadi objek penelitian”. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas A1 TK Islam Terpadu Al-latihif Bandung Tahun Ajaran 2010-2011 jalan Cipedes Selatan No. 85 Bandung.

2. Sampel Penelitian

“Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”. (Sugiyono, 2008: 81), peneliti menggunakan teknik sampling *non probability sampling*, yaitu teknik pengambilan sampel yang tidak memberikan peluang sama bagi setiap anggota populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel. Teknik yang diambil adalah sampling jenuh, di mana semua anggota populasi digunakan sebagai sampel, hal

ini dikarenakan”.....dilakukan bila jumlah populasi relatif kecil, kurang dari 30 orang....”(Sugiyono, 2008:85). Sampel penelitian ini adalah anak kelas A1 di TK Islam Terpadu Al-Lathif Bandung Tahun Ajaran 2010-2011 yang berjumlah 14 anak.

D. Definisi Operasional

1. Motivasi Belajar

Motivasi belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah suatu energi yang menggerakkan anak untuk belajar yang mengarahkan anak kepada tujuan belajar. Ada beberapa indikator motivasi belajar menurut Syamsudin (2007:40), yaitu :

- a. *Durasinya* kegiatan (berapa lama kemampuan penggunaan waktunya untuk melakukan kegiatan).
- b. *Frekuensinya* kegiatan (berapa sering kegiatan dilakukan dalam periode waktu tertentu).
- c. *Persistensinya* (ketetapan dan keuletannya) pada tujuan kegiatan.
- d. *Ketabahan, keuletan dan kemampuannya dalam menghadapi rintangan dan kesulitan* untuk mencapai tujuan.
- e. *Devosi* (pengabdian) dan *pengorbanan* (uang, tenaga, pikiran, bahkan jiwanya atau nyawanya) untuk mencapai tujuan.
- f. *Tingkatan aspirasinya* (maksud, rencana, cita- cita, sasaran atau target dan idolanya) yang hendak dicapai dengan kegiatan yang dilakukan.
- g. *Tingkatan kualifikasi prestasi* atau *produk* atau *output* yang dicapai dari kegiatannya (berapa banyak, memadai atau tidak, memuaskan atau tidak)
- h. *Arah sikapnya terhadap sasaran* kegiatan (*like or dislike*, positif atau negatif).

2. CD (Compact Disk) Interaktif

CD Interaktif dalam penelitian ini adalah sebuah piringan optik yang berisi sekumpulan data yang berukuran besar yang disimpan dalam sebuah CD dimana data atau file yang ada di dalamnya saling mempengaruhi atau saling berhubungan, artinya pengguna CD interaktif akan berinteraksi secara langsung dengan media. (Widodo, 2002:75).

CD Interaktif yang digunakan dalam penelitian ini adalah CD Akal Interaktif seri anak cerdas 1.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini dikembangkan dan sudah diuji cobakan oleh Rachmawati, (2008) dengan hasil uji validitas dan reliabilitas sebagai berikut:

Tabel 3.1 Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas

Variable	Validitas		Reliabilitas	
	Koefisien Validitas	Kesimpulan	Koefisien Reliabilitas	Kesimpulan
1	0.747	Valid	0.894	Reliabel
2	0.721	Valid		
3	0.815	Valid		
4	0.832	Valid		
5	0.833	Valid		
6	0.727	Valid		
7	0.856	Valid		

Berdasarkan uji validitas dari variabel instrumen yang bergerak dari 0,747 sampai 0,856 dan koefisien realibilitas di 0,894 maka instrumen ini dinyatakan cukup ampuh untuk mengukur motivasi belajar.

Berikut ditampilkan instrumen yang dipergunakan dalam penelitian ini :

Tabel 3.2

No	Sub Variabel	Indikator	Skor
1	Durasi	Anak bertahan “ <i>full time</i> ” dalam mengerjakan tugas (dari awal hingga waktu kegiatan selesai)	3
		Anak bertahan “ <i>half time</i> ” (sebagian) dari alokasi waktu yang disediakan (keluar masuk kelas, jalan-jalan)	2
		Anak hanya bertahan sebentar dalam mengerjakan tugas (misalnya mengikuti di awal saja)	1
2	Persistensinya	Anak asyik mengerjakan kegiatan	3
		Anak mengerjakan kegiatan namun mudah teralih konsentrasinya	2
		Anak lebih banyak memperhatikan objek lain/kegiatan lain	1
3	Kesabaran, keuletan dan tekun dalam mengikuti pembelajaran	Mengikuti kegiatan hingga tuntas	3
		Tidak menyelesaikan kegiatan	2
		Tidak mengikuti kegiatan	1
4	Tingkatan aspirasinya	Berperan aktif (banyak bertanya, memberi tanggapan, riang gembira dan atau antusias dalam pembelajaran)	3
		Berpartisipasi (ikut mengerjakan tugas saja)	2
		Tidak menunjukkan minat (lesu, melamun, memperhatikan objek lain)	1
5	Tingkatan kualifikasi produk yang dicapai dari kegiatannya	Dikerjakan dengan sungguh-sungguh (menyelesaikan tugas dengan menambahkan kreasi baru/inovasi/nilai tambah)	3
		Hanya menyelesaikan tugas (target tuntas)	2
		Tidak selesai dalam mengerjakan tugas	1
6	Tingkatan kualifikasi pencapaian aspek perkembangan (prestasi) yang dicapai dari kegiatannya	Anak menyelesaikan tugas dengan benar tanpa bantuan	3
		Anak menyelesaikan tugas dengan bantuan	2
		Anak tidak dapat mengerjakan atau menyelesaikan tugas (anak mengeluh tidak bisa)	1
7	Frekuensi	Anak mengulang dan atau meminta untuk mengulang kegiatan	3
		Anak cukup mengerjakan satu kali (dengan tuntas)	2
		Anak tidak menyelesaikan tugas (hanya menyelesaikan sebagian tugas)	1
Jumlah total			

F. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan alat pengumpul data, yaitu:

Observasi, Marshall (1996) menyatakan bahwa *“through observation, the researcher*

learn about behavior and the meaning attached to those behavior “. Melalui observasi, peneliti belajar tentang perilaku dan makna dari perilaku tersebut.

Observasi dilakukan pada anak dengan menggunakan pedoman observasi, observasi tersebut merupakan observasi terstruktur dengan menggunakan indikator dan score.

G. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh selanjutnya diolah dan dianalisis menggunakan statistik *Non Parametric* dengan teknik uji *Wilcoxon rank sum*. Adapun alasan peneliti menggunakan teknik ini karena sample yang digunakan sedikit dan kurang dari 10. Adapun langkah-langkahnya adalah sebagai berikut :

1. Membuat hipotesis
2. Mencari nilai z tabel dengan tingkat kepercayaan 95% atau nilai $\alpha=0,05$ dan uji 1 sisi one right tailed test pada tabel E.
3. Mencari
 - a. Menggabungkan kedua sampel data, menyusun data yang digabungkan dan mengurutkan setiap nilainya
 - b. Menjumlahkan rank dalam kelompok dengan sampel kelompok terkecil (jika antara kelompok mempunyai jumlah sampel yang sama maka pilih salah satu kelompok).

- c. Mencari nilai σ dengan menggunakan rumus.

$$\mu_R = \frac{n_1 n_2 (n_1 + n_2 + 1)}{2}$$

$$\sigma_R = \sqrt{\frac{n_1 n_2 (n_1 + n_2 + 1)}{12}}$$

$$z = \frac{R - \mu_R}{\sigma_R}$$

dimana R adalah data yang dirangking dari jumlah sampel n_1 dan n_2 terkecil sampai terbesar

4. Membuat keputusan.
5. Menjumlahkan hasilnya.

(Bluman, 2001)

H. Prosedur Penelitian

Prosedur yang ditempuh dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan Penelitian:
 - a. Melakukan observasi awal ke sekolah yang akan diteliti yaitu: TK Islam Al-lathif Bandung.
 - b. Menentukan tema yang akan dipergunakan dalam penelitian
 - c. Menetapkan kelas eksperimen dan kelas kontrol
 - d. Menyiapkan Instrumen Penelitian
 - e. Menyusun Rencana Pembelajaran

- f. Karena Instrumen yang digunakan adalah instrumen yang sudah baku dan terstandarisasi jadi tidak perlu lagi dilakukan uji validitas dan reliabilitasnya sehingga dapat langsung di ujikan kepada anak.

2. Tahap Penelitian

- a. Melakukan observasi pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol
- b. Melakukan kegiatan pembelajaran (perlakuan/*treatmen*) yakni pembelajaran dengan menggunakan media CD Akal Interaktif untuk kelompok eksperimen dan metode non eksperimen untuk kelas kontrol

3. Penyusunan laporan Hasil Penelitian

- a. Mengolah data-data hasil eksperimen melalui pengujian statistik dengan membandingkan perbedaan hasil kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.
- b. Menarik kesimpulan dari hasil penelitian berdasarkan pengujian hipotesis
- c. Menyusun keseluruhan hasil penelitian yang dilakukan.