

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif, dengan metode penelitian eksperimen, quasi eksperimen. Penelitian eksperimen menurut Zainal Arifin (2014) adalah penelitian yang dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh atau hubungan sebab-akibat, dengan cara membandingkan hasil kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Secara spesifik, dalam penelitian ini ada dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen adalah kelompok yang diberikan perlakuan, yaitu kelompok yang berlatih membaca menggunakan game Suka-Suka (Susun Kata – Susun Kalimat), sedangkan kelompok kontrol adalah kelompok yang diberikan perlakuan seperti keadaan biasanya. Keduanya nanti akan diberikan *Pretest* dan *Posttest*. Lalu hasil tes tersebut diperbandingkan untuk menunjukkan efektif atau tidaknya perlakuan yang diberikan. Berikut kerangka penelitiannya:

Kelompok	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃	-	O ₄

Gambar 3.4 Desain Penelitian Quasi Eksperimen

3.2 Subjek Penelitian

Game Suka-Suka didesain untuk siswa sekolah dasar kelas bawah (kelas 1, 2 dan 3). Sehingga partisipan yang terlibat dalam penelitian ini adalah siswa Sekolah Dasar kelas bawah. Dalam penelitian ini subjek penelitiannya adalah siswa kelas 3. Pemilihan siswa kelas 3 dilakukan melalui pertimbangan, bahwa siswa kelas 3, selain sudah pasti telah mendapatkan pembelajaran mengenai membaca, tetapi siswa kelas 3 juga dipandang sudah siap untuk melakukan

pembelajaran menggunakan *game* sebagai media, sehingga dapat menjadi partisipan yang representatif.

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Girimekar 3. Kemudian dilakukan pemilihan kelompok kontrol dan eksperimen secara *random*, antara kelas 3A dan 3B. Didapatilah kelompok kontrol adalah kelas 3B dengan total jumlah siswa 30, sedangkan kelompok eksperimen adalah kelas 3A dengan total jumlah siswa 28.

3.3 Variabel Penelitian

Pada penelitian eksperimen terdapat dua variabel yang saling berkaitan, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas adalah kondisi yang oleh peneliti dimanipulasi, untuk menerangkan hubungannya dengan fenomena yang diobservasi, sedangkan variabel terikat adalah kondisi yang berubah ketika peneliti mengganti variabel bebas (Arifin, 2014). Pada penelitian “Efektivitas Penggunaan Media *Game* Edukasi Susun Kata – Susun Kalimat untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Sekolah Dasar” yang menjadi variabel bebas adalah media pembelajaran *game* edukasi Suka-Suka. Sedangkan untuk variabel terikat adalah keterampilan membaca.

Tabel 3.1 Tabel Peta Variabel

Variabel Terikat Variabel Bebas	Keterampilan Membaca	
	Menyusun kata (Y ₁)	Menyusun Kalimat (Y ₂)
<i>Game</i> Edukasi Susun Kata – Susun Kalimat (Suka-Suka) (X)	XY ₁	XY ₂

3.4 Definisi Operasional

1) Media Pembelajaran *Game* Edukasi Suka-Suka

Game edukasi disini adalah media pembelajaran berbasis digital. Suka-Suka (Susun Kata – Susun Kalimat) adalah *game* edukasi untuk melatih

membaca. Berbasis *web html5*, dengan bentuk interaksi *drag and drop*, dengan materi susun kata dan susun kalimat. Cara mengakses *game* melalui *link* yang tersedia, dan dapat diakses melalui berbagai *device* yang berbeda.

2) Keterampilan Membaca

Keterampilan membaca adalah kegiatan menerjemahkan simbol-simbol berbasis tulisan ke bentuk pemahaman lisan. Keterampilan membaca memiliki tiga komponen, yaitu pengenalan terkait aksara dan tanda baca; hubungan antara aksara, tanda baca, serta unsur linguistik lainnya; serta hubungan lebih lanjut mengenai makna (Broughton, dalam Tarigan 2015). Keterampilan membaca yang menjadi aspek utama dalam penelitian ini adalah keterampilan dalam menyusun kata dan keterampilan dalam menyusun kalimat. Untuk penilaian keterampilan membaca, akan diukur melalui tes.

3.5 Instrumen Penelitian

a. Instrumen Penelitian yang digunakan

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Berikut instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini:

1. Tes

Instrumen yang digunakan adalah tes tertulis, dengan 20 soal berbentuk pilihan ganda. Sepuluh soal mengenai menyusun kata dan sepuluh soal mengenai menyusun kalimat. Instrumen ini digunakan untuk mengumpulkan data mengenai perkembangan siswa. Hasil *Pretest* dan *Posttest* dari kedua kelompok akan diperbandingkan untuk ditemukan apakah ada peningkatan pada kelompok yang menggunakan media *game* Suka-Suka atau tidak. *Pretest* akan dilakukan sebelum siswa melakukan pembelajaran membaca dengan media *game* Suka-Suka, sedangkan *Posttest* dilakukan setelah siswa melaksanakan tiga kali pertemuan dengan menggunakan media *game* Suka-Suka untuk pelatihan membaca.

2. Observasi

Peneliti juga melakukan observasi selama masa pemberian perlakuan. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi. Observasi dilakukan untuk mengumpulkan data mengenai sikap yang ditunjukkan siswa selama menggunakan *game* Suka-Suka sebagai media untuk melatih membaca.

b. Analisis Instrumen

Instrumen yang digunakan perlu melalui proses validasi dan uji reliabilitas untuk mengukur berbagai aspek instrumen, agar data yang dikumpulkan sesuai.

1. Uji Validitas

Uji validitas adalah pengujian untuk mengetahui apakah instrumen yang digunakan dalam penelitian sudah baik atau belum. Uji validitas diberlakukan pada instrumen tes tertulis dan instrumen lembar observasi. Untuk uji validitas, dilakukan melalui validitas isi dan validitas konstruk. Validitas isi dilakukan melalui pembuatan kisi-kisi, yang disesuaikan dengan materi baca dan tulis, untuk kemudian dikonsultasikan kepada dosen pembimbing. Validitas konstruk dilakukan melalui *expert judgement*. Instrumen tes tertulis akan divalidasi oleh dua orang guru wali kelas 3, sedangkan lembar observasi akan divalidasi oleh dua orang dosen Teknologi Pendidikan.

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah derajat konsistensi dari suatu instrumen (Arifin, 2016). Uji reliabilitas diberlakukan untuk instrumen tes tertulis, setelah melakukan uji coba soal. Uji reliabilitas berkenaan dengan pertanyaan, apakah suatu tes teliti dan dapat dipercaya sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan. Pada penelitian ini, uji reliabilitas menggunakan rumus *Cronbach's Alpha*.

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

Keterangan:

- R = Jumlah butir soal
- σ_i^2 = Varian butir soal, diperoleh melalui $P_i q_i$
- σ_x^2 = Varian skor soal

3.6 Prosedur Penelitian

- a. Perencanaan
 1. Menentukan permasalahan penelitian melalui studi pendahuluan, seperti membaca skripsi, buku, artikel jurnal, dan juga melakukan survei ke lokasi penelitian.
 2. Mengkaji permasalahan yang ditemukan, melalui kajian pustaka.
 3. Menyusun proposal penelitian.
 4. Merumuskan hipotesis penelitian.
 5. Menentukan metodologi penelitian.
 6. Setelah proposal tersusun, melakukan bimbingan ke dosen pembimbing.
 7. Menyusun instrumen penelitian.
 8. Melakukan *expert judgement* ke para ahli.
- b. Pelaksanaan
 1. Melakukan *Pretest* sebagai tahap pengukuran awal.
 2. Melakukan perlakuan berupa penggunaan media *game* Suka-Suka sebanyak 3 kali pertemuan.
 3. Mengobservasi siswa selama pemberian perlakuan.
 4. Melakukan *Posttest* sebagai pengukuran akhir.
- c. Akhir Pelaksanaan
 1. Mengumpulkan data dari lapangan atau tempat pelaksanaan penelitian dengan instrumen yang telah dibuat.
 2. Mengolah dan menganalisa data menggunakan teknik analisis data yang sudah dirumuskan serta disesuaikan.
 3. Melakukan penarikan kesimpulan dan saran berdasarkan hasil pengolahan data.

4. Laporan penelitian dilaporkan dalam bentuk skripsi dan diserahkan kepada tim penguji untuk diberikan penilaian.

3.7 Analisis Data

a. Teknik Analisis Data

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media *game* Suka-Suka dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas 3 SD pada materi menyusun kata dan kalimat. Sehingga teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah statistika inferensial. Data yang akan diperoleh peneliti nantinya bersifat kuantitatif. Diperoleh dari *Pretest* dan *Posttest*, dan harus diolah untuk penarikan kesimpulan. Data diolah dengan melakukan uji-t, atau uji perbedaan dua rata-rata.

b. Uji Normalitas Data

Uji normalitas adalah prosedur dalam menganalisis data secara spesifik dengan tujuan untuk mengetahui bahwa data yang dikumpulkan berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini menggunakan uji normalitas Kolmogorov Smirnov dengan kriteria jika nilai signifikansi $<0,05$ maka distribusi data tidak normal, sedangkan jika nilai signifikansi $>0,05$ maka distribusi data normal.

c. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji-t. Uji-t dilakukan dengan membandingkan skor *Posttest* kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Adapun teknik perhitungan uji hipotesis ini didukung oleh program perangkat lunak SPSS, yang menggunakan uji *independent sample t-test*. Kriteria pengambilan keputusan hipotesisnya adalah:

1. Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak
2. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima