

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif berlandaskan pada filsafat positivism, biasa digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu dengan menggunakan instrumen penelitian. Data penelitian yang digunakan berupa angka serta analisis sehingga disebut dengan metode kuantitatif.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian *pra-eksperimen* dimana rancangan penelitian eksperimen yang hanya menggunakan kelompok eksperimen saja, tanpa kelompok kontrol (pembanding). Sampel subyek dipilih seadanya tanpa mempergunakan randomisasi.

B. Desain Penelitian

Rancangan yang digunakan adalah “*One Grup Pretest- Posttest Design*” melalui model rancangan ini hasil dari perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan. Pembelajaran diukur sebelum dan sesudah pemberian perlakuan. Adapun desain penelitian ini adalah sebagai berikut.

Desain Penelitian

Sebelum	Perlakuan	Sesudah
O_1	X	O_2

Sumber: Sugiyono, 2013

Keterangan

T_1 = Nilai *Pretest* (sebelum diberi perlakuan)

T_2 = Nilai *Posttest* (sesudah diberi perlakuan)

X = Perlakuan yang diberikan

Model eksperimen ini melalui tiga langkah yaitu :

- 1) Memberikan pretest untuk mengukur variabel terkait (membaca pemulaan) sebelum perlakuan dilakukan.
- 2) Memberikan perlakuan kepada kelas subjek penelitian dengan menggunakan metode bermain untuk melihat pengaruh metode permainan terhadap kemampuan membaca pemulaan.
- 3) Memberikan posttest untuk mengukur variabel setelah perlakuan dilakukan.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut Morissan (2012:19), populasi ialah sebagai suatu kumpulan subjek, variabel, atau fenomena. Kita dapat meneliti setiap anggota populasi untuk mengetahui sifat populasi yang bersangkutan. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa Sekolah Dasar Negeri 1 Cihangasa Kecamatan Cikakak, Kabupaten Sukabumi. Populasi penelitian disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 3.1 Jumlah murid SDN 1 Cihangasa Tahun Ajaran 2022/2023

No.	Kelas	Jumlah Siswa
1.	I	29
2.	II	21
	TOTAL	50

Sumber: Absen Umum SDN 1 Cihangasa

2. Sampel

Menurut Siyoto & Sodik (2015), sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut, ataupun bagian kecil dari anggota populasi yang diambil menurut prosedur tertentu sehingga dapat mewakili populasinya.

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka penentuan sampel dalam penelitian ini adalah kelas I alasannya sebab di kelas ini dilakukan

observasi dan ditemukan hasil belajar yang masih belum maksimal. Terbukti pada nilai rata – rata *observasi* siswa masih ada yang belum mencapai Standar Kriteria Ketentuan Maksimum (KKM) yaitu 65. Adapun sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas satu SDN 1 Cihangasa Kecamatan Cikakak, Kabupaten Sukabumi. Sampel penelitian disajikan pada tabel berikut:

Tabel 3.2 jumlah siswa kelas satu SDN1 Cihangasa Tahun Ajaran 2022/2023

No.	Jenis Kelamin	Jumlah Siswa
1.	Laki – Laki	13
2.	Perempuan	16
	TOTAL	29

Sumber: Absen Umum SDN 1 Cihangasa

D. Lokasi Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan dikelas satu SDN 1 Cihangasa Kecamatan Cikakak Kabupaten Sukabumi.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat atau media untuk mengukur berbagai pengaruh antara variabel yang satu dengan variabel yang lain. Untuk memperoleh informasi tentang ketuntasan belajar siswa, aktivitas siswa dalam proses pembelajaran, keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran, dan respon siswa terhadap pembelajaran, maka perlu mengembangkan instrumen. Instrumen-instrumen yang dimaksud adalah sebagai berikut:

1. Test Hasil Belajar

Tes hasil belajar dengan jenis *pretest* dan *posttest pretest* digunakan sebelum diterapkan metode permainan, sedangkan *posttest* digunakan setelah murid mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode permainan. Tes hasil belajar dilakukan dengan menggunakan soal menjodohkan dan menuliskan nama benda atau objek membaca.

Eja dan baca dengan betul.

ba	bi	bo	bu	be	be
baba	biru	bumi			
bapa	bibi	bulu			
babu	bola	bagu			
baca	bubu	besi			
	bela	beli			

ekgu shasha

SUKU KATA TERTUTUP
Arahan : Baca dan tulis jawapan yang betul pada ruangan kosong.

ang	eng	eng	ing	ong	ung
 ___sa	 anj___	 baw___			
 bur___	 dag___	 gun___			
 jag___	 kuc___	 pis___			

Dd

da di du de de do

				
da da	da du	ku da	du ku	
a da	da ki	du ka	do bi	u da
a du	a di	do a	de bu	bu du

Adi
Adi ada buku.
Buku Adi ada kuda.
Kuda Adi ada kaki.
Kaki kuda ada daki.



2. Observasi

Lembar observasi ini digunakan untuk mengamati aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan menerapkan metode bermain. Lembar observasi merupakan gambaran keseluruhan aspek yang berhubungan dengan kurikulum yang menjadi pedoman dalam pembelajaran. Lembar observasi ini berisi item-item yang akan diamati pada saat terjadi proses pembelajaran.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes awal dan tes akhir, adapun langkah-langkah pengumpulan data yang akan dilakukan sebagai berikut:

- a) Tes awal (*pretest*). Tes awal dilakukan sebelum treatment, pretest dilakukan untuk mengetahui kemampuan yang dimiliki oleh siswa sebelum diterapkannya Metode permainan dalam pembelajaran.
- b) Treatment (pemberian perlakuan). Dalam hal ini peneliti menerapkan Metode Permainan untuk meningkatkan kemampuan membaca pemulaan pada anak.
- c) Tes akhir (*posttest*). Setelah treatment, tindakan selanjutnya adalah *posttest* untuk mengetahui pengaruh penerapan Metode permainan.

G. Prosedur Penelitian

1. Tahapan Persiapan

- a) Mengurus surat izin untuk mengadakan penelitian kepada pihak-pihak yang bersangkutan
- b) Konsultasi dengan pembimbing, guru dan kepala sekolah agar penelitian diberi izin
- c) Menelaah materi yang diajarkan
- d) Membuat perangkat pembelajaran yang berbaur literasi berkaitan dengan materi pembelajaran dan mencerminkan metode Permainan.

- e) Membuat instrumen penelitian & Menyiapkan observer.

H. Tahap Pelaksanaan

Adapun cara yang dilakukan dalam tahap ini yaitu dengan melakukan penelitian lapangan untuk mendapatkan data yang kongkrit dengan menggunakan instrumen penelitian serta dengan membaca referensi yang berkaitan dengan pembahasan, baik menggunakan kutipan langsung ataupun kutipan tidak langsung.

Langkah awal dalam tahap pelaksanaan ini adalah peneliti menyampaikan maksud dan tujuan peneliti mengadakan penelitian ini. Kemudian membagikan tes awal (*pretest*) yang berisikan soal yang merujuk pada kemampuan literasi anak, sebelum diterapkan penggunaan Metode permainan untuk mengukur pemahaman konsep peserta siswa kelas satu SDN 1 Cihangasa Kecamatan Cikakak Kabupaten Sukabumi sebagai tolak ukur awal tingkat pemahaman konsep peserta didik.

Selanjutnya peneliti mempraktikkan skenario pembelajaran yang telah direncanakan yang berisi tentang perlakuan yang ditetapkan yaitu penggunaan Metode Permainan pada materi. Selama proses pembelajaran berlangsung, maka peneliti dibantu oleh observer melakukan kegiatan observasi dalam kelas selama proses pembelajaran berlangsung. Selanjutnya peneliti memberikan tes akhir (*posttest*) untuk mengetahui hasil belajar siswa terkait materi yang telah diajarkan serta memberikan angket dengan tujuan untuk mengetahui tanggapan peserta didik terhadap penggunaan Metode permainan yang telah diterapkan.

I. Tahap Akhir

Pada tahap ini hal yang dilakukan adalah melakukan pengolahan data terhadap data yang diperoleh dari hasil penelitian di sekolah dengan menggunakan perhitungan statistik deskripsi dan statistik inferensial.

J. Hasil Analisis Data

Untuk menganalisis data yang diperoleh dari hasil penelitian akan digunakan analisis statistik deskriptif dan inferensial. Data yang terkumpul berupa nilai *pretest* dan nilai *posttest* kemudian dibandingkan. Membandingkan kedua nilai tersebut dengan mengajukan pertanyaan

apakah ada perbedaan antara nilai yang didapatkan antara nilai *pretest* dengan nilai *Post test*.

Pengujian perbedaan nilai hanya dilakukan terhadap rerata kedua nilai saja, dan untuk keperluan itu digunakan teknik yang disebut dengan uji-t (*t-test*). Dengan demikian langkah-langkah analisis data eksperimen dengan model eksperimen dengan *One Group Pretest Posttest Design* adalah sebagai berikut:

1. Analisis Data Statistik Deskriptif

Merupakan statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul selama proses penelitian dan bersifat kuantitatif. Adapun langkah-langkah dalam penyusunan melalui analisis ini adalah sebagai berikut:

Rata rata (Mean). Arif Tiro, 2008:120)

$$\bar{x} = \frac{\sum_{i=1}^n x_i}{n}$$

Presentase (%) nilai rata – rata

$$p = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Dimana:

P = Angka presentase

f = Frekuensi yang dicari Presentasenya

N = Banyaknya sampel responden

Dalam analisis ini peneliti menetapkan tingkat kemampuan siswa dalam penguasaan materi pelajaran literasi sesuai dengan prosedur yang dicanangkan oleh Depdikbud (2003) yaitu:

Tabel 3.3 Tingkat Penguasaan Materi

Tingkat Penguasaan %	Kategori Hasil Belajar
0 – 40	Sangat rendah
45 – 55	Rendah
60 – 69	Sedang
70 – 80	Tinggi
85 – 100	Sangat tinggi

(sumber: Depdiknas, 2006)

2. Analisis Data Statistik Inferensial

Analisis statistika inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian dengan menggunakan uji-t. Dalam penggunaan statistik inferensial ini peneliti menggunakan teknik statistik t (uji t). Dengan tahapan sebagai berikut :

$$t = \frac{M d}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}$$

Keterangan:

Md = mean dari perbedaan *pretest* dan *posttest*

X₁ = hasil belajar sebelum perlakuan (*pretest*)

X₂ = hasil belajar setelah perlakuan (*posttest*)

$\sum x^2 d$ = Jumlah kuadrat deviasi

N = subjek pada sampel

Langkah-langkah dalam pengujian hipotesis adalah sebagai berikut:

- 1) Mencari harga “Md” dengan menggunakan rumus:

$$Md = \frac{\sum d}{N}$$

Keterangan :

- Md = Mean dari perbedaan *pretest* dengan *posttest*
 $\sum d$ = jumlah dari gain (*posttest* - *pretest*)
 N = subjek pada sampel

2) Mencari harga “ $\sum X^2 d$ ” dengan menggunakan rumus:

$$\sum X^2 d = \sum d - \frac{[\sum d]^2}{N}$$

Keterangan :

- $\sum X^2 d$ = jumlah kuadrat deviasi
 $\sum d$ = jumlah dari gain (*posttest* - *pretest*)
 N = subjek pada sampel

3) Menentukan harga t_{hitung} dengan menggunakan rumus :

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{N(N-1)}}}$$

Keterangan :

- Md = Mean dari perbedaan *pretest* dan *posttest*
 X1 = Hasil belajar sebelum perlakuan (*pretest*)
 X2 = Hasil belajar setelah perlakuan (*posttest*)
 D = Deviasi masing-masing subjek
 $\sum X^2 d$ = Jumlah kuadrat deviasi
 N = Subjek pada sampel

4) Menentukan aturan pengambilan keputusan atau kriteria yang signifikan Kaidah pengujian signifikan :

Jika $T_{hitung} > T_{Tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan kata lain hipotesis diterima dimana penggunaan metode Permainan berpengaruh terhadap hasil peningkatan kemampuan membaca

pemulaan anak pada murid kelas I SDN 1 Cihangasa Kecamatan Cikakak Kabupaten Sukabumi.

- 5) Jika $t_{Hitung} < t_{Tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak, berarti hipotesis ditolak penerapan aktivitas Permainan tidak ada pengaruh terhadap hasil peningkatan kemampuan membaca pemulaan pada murid kelas I SDN 1 Cihangasa Kecamatan Cikakak Kabupaten Sukabumi.

Menentukan harga t_{Tabel} Mencari t_{Tabel} dengan menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan

$$\alpha = 0,05 \text{ dan } dk = N - 1$$

- 6) Membuat kesimpulan apakah penerapan Metode Permainan berpengaruh terhadap perkembangan membaca pemula pada murid kelas I SDN 1 Cihangasa Kecamatan Cikakak Kabupaten Sukabumi.

3. Gair Ternormalisasi (N-Gain)

Uji (N-Gain) dilakukan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar kognitif siswa setelah diberikan treatment atau perlakuan. Hasil peningkatan ini diambil dari *pretest* dan *posttest* dimana akan ada perbandingan skor gain aktual (nilai yang diperoleh siswa) dengan skor gain maksimum (skor gain tertinggi yang diperoleh siswa). (Hake, 1998:65). Perhitungan skor gain ternormalisasi dapat dinyatakan dalam rumus berikut:

$$\langle g \rangle = \frac{\langle sf \rangle - \langle si \rangle}{100 - \langle si \rangle} \times 100\% \dots \dots \dots (6)$$

Keterangan :

$\langle g \rangle$ = gain ternormalisasi (N-Gain)

$\langle Sf \rangle$ = skore *posttest*