

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Rancangan Penelitian**

##### **1. Pendekatan Penelitian**

Pada rancangan penelitian ini, pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang penyajian datanya berupa angka-angka dan menggunakan analisis statistik, biasanya ber tujuan untuk menunjukkan hubungan antara variabel, menguji teori dan mencari generalisasi yang mempunyai nilai prediksi.<sup>1</sup>

Metode penelitian kuantitatif ini peneliti gunakan untuk meneliti Pengaruh Media Pembelajaran Benda Konkret Terhadap Perilaku Negatif Siswa di dalam Kelas dan Hasil Belajar Siswa Kelas II Di MIN 4 Tulungagung.

##### **2. Jenis Penelitian**

Berdasarkan jenis permasalahan yang ada dalam judul penelitian maka penulis menggunakan penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen adalah penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan.<sup>2</sup> Ekperimen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu eksperimen semu

---

<sup>1</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2016), hal. 8

<sup>2</sup>*Ibid.*, Hal. 73

(*Quasi Experiment*) dengan dimana dalam rancangan ini melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Studi eksperimen pada penelitian ini dilakukan terhadap dua kelompok peserta didik dalam dua kelas. Dua kelompok ini diberikan perlakuan yang berbeda tetapi pemberian materi pembelajaran yang sama. Untuk kelompok eksperimen menggunakan media benda konkret dalam menyampaikan materi, sedangkan kelompok kontrol melaksanakan pembelajaran tanpa menggunakan media. Selanjutnya, pengukuran hasil belajar antara kedua kelompok adalah sama yaitu dengan tes akhir (*post-test*).

Berikut desain jenis penelitian *Quasi Eksperimental* bentuk *Nonequivalent Control Group Design* :

**Tabel 3.1 Desain Penelitian**

O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
-----		
O <sub>3</sub>		O <sub>4</sub>

Keterangan :

O<sub>1</sub> : kelas eksperimen sebelum diberi perlakuan (*pre-test*)

O<sub>2</sub> : kelas eksperimen setelah diberi perlakuan (*post-test*)

O<sub>3</sub> : kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan (*pre-test*)

O<sub>4</sub> : kelas kontrol setelah diberi perlakuan (*post-test*)

X : pemberian perlakuan (*treatment*)

## B. Variabel Penelitian

Menurut Arikunto variabel merupakan obyek penelitian atau yang menjadi titik perhatian dalam suatu penelitian.<sup>3</sup> Dalam penelitian ini menggunakan dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat.<sup>4</sup> Berikut penjelasan variabel bebas dan variabel terikat yang digunakan dalam penelitian ini:

### 1. Variabel Bebas (X)

Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi yang di lambangkan dengan X. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media pembelajaran benda konkret. Media pembelajaran benda konkret merupakan alat proses pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang bersifat nyata. Pendidik dapat menggunakan media benda nyata untuk memberikan kekonkretan tentang sesuatu sehingga penjelasannya lebih konkret daripada diuraikan dengan kata-kata, maka melalui benda nyata atau media konkret dapat menerjemahkan ide-ide abstrak dalam bentuk yang lebih realistik dan bermakna.

### 2. Variabel Terikat (Y)

Variabel terikat merupakan variabel yang akan diukur untuk mengetahui pengaruh lain, yang di lambangkan Y. Variabel terikat pada penelitian ini yaitu perilaku negatif ( $Y_1$ ) dan hasil belajar ( $Y_2$ ). Perilaku negatif adalah suatu perilaku yang menyimpang meliputi berbicara di luar

---

<sup>3</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2007), Hal 161.

<sup>4</sup> Sugiyono, *Statistik Untuk Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2007), hal. 8

gilirannya, menggoda teman yang sedang belajar, bersikap tidak sopan pada orang lain, dan meninggalkan tempat duduk tanpa ijin dari guru yang mengajar. yang dilakukan peserta didik di dalam kelas. Sedangkan, hasil belajar adalah kemampuan peserta didik yang dilihat dari nilai atau skor yang didapat peserta didik setelah mengerjakan tes. Hasil belajar peserta didik pada penelitian ini menggunakan ranah kognitif artinya hasil belajar pada penelitian ini adalah pengetahuan yang berupa angka atau nilai dari mata pelajaran tematik

### **.C. Populasi , Sampling, Dan Sampel Penelitian**

#### 1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa MIN 4 Tulungagung yang berjumlah 245 siswa yang terbagi menjadi 13 kelas.

#### 2. Sampel Penelitian

Pada penelitian ini sampel yang digunakan adalah kelas II-A sebagai kelas eksperimen sebanyak 20 peserta didik dan kelas II B sebanyak 19 peserta didik sebagai kelas kontrol. Pemilihan sampel penelitian tersebut berdasarkan observasi awal bahwa kelas tersebut memiliki perilaku negatif dan hasil belajar rendah di MIN 4 Tulungagung.

#### 3. Sampling

Dalam penelitian eksperimen ini penulis mengambil teknik *purposive sampling*. Karena pengambilan sample yang dilakukan peneliti bukan didasarkan atas strata, random atau daerah, tetapi didasarkan atas adanya tujuan tertentu.

## D. Instrumen Penelitian

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

### 1. Instrumen Tes

Dalam instrumen ini subyek dalam hal ini adalah peserta didik kelas II harus mengisi item-item yang ada dalam tes yang telah direncanakan, guna untuk mengetahui tingkat keberhasilan peserta didik dalam proses pembelajaran khususnya dalam mata pelajaran Tematik.

#### a. Kisi – Kisi Instrumen Tes

Hasil belajar siswa dapat diketahui dengan menggunakan tes. Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes pilihan ganda dan uraian sebanyak 21 Soal pada setiap muatan pelajaran berjumlah 7 soal. Dalam instrumen tes ini digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran. Kisi-kisi instrumen disajikan dalam tabel di bawah ini :

**Tabel 3.2**

**Kisi - kisi instrumen soal *pre test* dan *post test***

Variabel	Sub variabel	Indikator	No Soal
Hasil Belajar Tematik	Seni	Memahami pola irama	1,3,4,6
	Budaya Dan Ketrampilan	Menunjukkan tekanan nada kuat dan nada lemah pada pola irama sederhana dengan benar.	2,5,7
	Bahasa Indonesia	Menyebutkan isi dan manfaat meminta maaf dari teks percakapan tentang budaya santun sebagai gambaran sikap hidup rukun dalam kemajemukan masyarakat Indonesia.	12,14
		Memahami cara meminta maaf sebagai gambaran sikap hidup	8,9, 10,11

	rukun dalam kemajemukan masyarakat Indonesia.	
	Menyebutkan ungkapan permintaan maaf sebagai gambaran sikap hidup rukun dalam kemajemukan masyarakat Indonesia.	13
Matematika	Membandingkan dan mengukur jarak dua benda dengan satuan centimeter dan meter kemudian menyajikan dalam bentuk lisan dengan teliti dan jujur.	18,19,21
	Menjelaskan dan menentukan alat ukur untuk mengukur panjang benda yang diukur dengan tepat.	15,16,17, 20

b. *Check list* Perilaku

Dalam Penelitian ini menggunakan *Checklist* Perilaku dengan indikator menolak berpartisipasi atau bekerjasama dalam kegiatan kelas, membuat kegaduhan di dalam kelas, Berulang kali meminta izin meninggalkan kelas, Berbicara tidak sopan, Menggodanya teman yang mengerjakan tugas dan Berkelahi dengan teman di kelas saat pembelajaran. *Checklist* perilaku dibuat berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di MIN 4 Tulungagung. Adapun *Checklist* perilaku disajikan dalam table berikut ini.

**Tabel 3.3 Checklist Perilaku**

No	Nama	Butir Amatan															
		Peserta didik membuat kegaduhan di dalam kelas				Berulang kali meminta ijin meninggalkan kelas				Berbicara diluar gilirannya saat pembelajaran.				Menggoda teman yang mengerjakan tugas.			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.																	
2.																	
Jumlah																	

### E. Teknik Analisis Data

Penelitian ini data yang diperoleh sebelum dan setelah melaksanakan pembelajaran dengan media benda kongkrit di kelas eksperimen dan pembelajaran tanpa media pembelajaran di kelas kontrol adalah data perilaku negatif dan hasil belajar siswa yang dicerminkan oleh skor *pretest-posttest*. Setelah kedua sampel diberi perlakuan yang berbeda, data yang diperoleh dari hasil tes dianalisis untuk mendapatkan gain.

Menurut Hake besarnya peningkatan dapat dihitung dengan rumus gain ternormalisasi (g) sebagai berikut:<sup>5</sup>

**Tabel 3.4 Rumus *N Gain Score***

$$N\ Gain = \frac{Skor\ Posttest - Skor\ Pretest}{Skor\ Ideal - Skor\ pretest}$$

<sup>5</sup> Meltzer. *The relationship between mathematics preparation and conceptual learning gains in physics: a possible, hidden variable. In diagnostic pretest scores, Department of physics and Astronomy, Iowa State University, Ames, Iowa 50011 2002, Jurnal Am. J. Physic.* hal. 3.

a. Kategori perolehan Nilai *N- Gain Score*<sup>6</sup>

Kategorisasi perolehan nilai *N-gain score* dapat di tentukan berdasarkan nilai *N- gain* maupun nilai dari nilai *N-Gain* dalam bentuk persen (%). Adapun pembagian kategori perolehan nilai *N gain* pada tabel berikut.

**Tabel 3. 5 Pembagian Skor Gain**

Nilai <i>N- Gain</i>	Kategori
$G > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$G < 0,3$	Rendah

**Tabel 3.6 Kategori perolehan tafsiran efektifitas *N Gain* persen (%)**

Presentase (%)	Tafsiran
< 40	Tidak Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
>76	Efektif

a. Uji Normalitas

Uji normalitas data dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Ada beberapa teknik yang dapat digunakan untuk menguji normalitas data, antara lain uji chi-kuadrat, uji liliefors, dan uji Kolmogorov-smirnov.<sup>7</sup> Uji normalitas datapada penelitian ini dilakukan dengan uji satu sampel *Shapiro wilk* pada program SPSS 16.00. Penggunaan statistik parametris mensyaratkan bahwa data setiap variabel yang dianalisis harus terdistribusi normal.<sup>8</sup>

<sup>6</sup><https://www.spssindonesia.com/2019/04/cara-menghitung-n-gain-score-spss.html>

diakses 3 desember 2019

<sup>7</sup> Johannes Spranto, dan Syahfirin Abdullah, *Pengantar Statistik untuk berbagai bidang ilmu*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2017), hal.207

<sup>8</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif & RND*, (Bandung: Alfabeta,2011), Hal 171

Uji normalitas dengan menggunakan uji *Shapiro wilk*. Menurut Triton data dikatakan normal apabila probabilitas atau (Sig.)  $> 0,05$ .<sup>9</sup>

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa kedua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variansi sama. Uji homogenitas variansi sangat diperlukan sebelum membandingkan dua kelompok atau lebih, agar perbedaan yang ada bukan disebabkan oleh adanya perbedaan data dasar (ketidak homogenan kelompok yang dibandingkan).<sup>10</sup>

Untuk memudahkan perhitungan peneliti menggunakan program komputer SPSS 16.0 *for windows*. Langkah-langkah uji Homogenitas adalah sebagai berikut: klik *Analyze, compare means kemudian One way Anova* masukkan nilai *Post Test* pada kolom *Dependent* dan kelas pada *factor* selanjutnya pada *option* centang *Homogeneity of variance test* tekan *continuu* untuk melanjutkan perintah dan akhiri perintah dengan klik OK.

Menurut Widiyanto dasar atau pedoman pengambilan keputusan dalam uji homogenitas adalah sebagai berikut.<sup>11</sup>

---

<sup>9</sup> Triton. (2006). SPSS 16.0 Terapan, Riset Statistik Parametrik. Yogyakarta: ANDI. Hal. 79

<sup>10</sup> Agus Arianto, *Statistik Konsep Dasar dan Aplikasinya*, (Jakarta: Kencana, 2007), Hal. 275

<sup>11</sup> Joko Widiyanto, *SPSS for Windows Untuk Analisis Data Statistik dan Penelitian*, (Surakarta: BP-FKIP UMS, 2010), Hal 51

1. Jika nilai signifikansi atau  $\text{sig} < 0,05$ , maka dikatakan bahwa varians dari dua atau lebih kelompok populasi data adalah tidak sama (tidak homogen)
2. Jika nilai signifikansi atau  $\text{sig} > 0,05$ , maka dikatakan bahwa varians dari dua atau lebih kelompok populasi data adalah sama (homogen)

c. Uji Hipotesis

Penelitian ini analisis data yang digunakan untuk menguji hipotesis adalah uji *Gain Score*. *Gain* adalah selisih nilai *postest* dan *pretest*, *gain* menunjukkan peningkatan pemahaman atau penguasaan konsep siswa setelah pembelajaran dilakukan. Untuk menghitung *gain score* menggunakan bantuan SPSS 16.0 *for windows* untuk menghindari kesalahan dalam perhitungan manual. Tinggi rendahnya *N-gain* dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

- 1) Jika  $g > 0,7$  maka *N-gain* yang dihasilkan termasuk kategori tinggi
- 2) Jika  $0,7 > g > 0,3$  maka *N-gain* yang dihasilkan termasuk kategori sedang
- 3) Jika  $g < 0,3$  maka *N-gain* yang dihasilkan termasuk kategori rendah

Setelah *N-gain* diketahui selanjutnya dalam penelitian ini, digunakan untuk menguji hipotesis menggunakan *independent sample t-test*. Perhitungan *independent sample t-test* digunakan untuk mengukur apakah ada perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Adapun pengambilan keputusan hipotesis pertama berpedoman pada dasar keputusan berikut ini.<sup>12</sup>

---

<sup>12</sup>Jonathan Sarwono, *Rumus-rumus populer dalam spss 22 untuk riset skripsi*, (Yogyakarta : Andi offset, 2015), hal 152

- 1) Jika signifikansi  $< 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, dengan demikian dapat disimpulkan ada pengaruh penggunaan media benda konkret terhadap perilaku negative siswa di dalam kelas 2 di MIN 4 Tulungagung
- 2) Sebaliknya jika signifikansi  $> 0,05$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak. dengan demikian dapat disimpulkan tidak ada pengaruh penggunaan media benda konkret terhadap perilaku negative siswa di dalam kelas 2 di MIN 4 Tulungagung

Adapun pengambilan keputusan hipotesis kedua berpedoman pada dasar keputusan berikut ini.

- 1) Jika signifikansi  $< 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, dengan demikian dapat disimpulkan ada pengaruh penggunaan media benda konkret terhadap hasil belajar siswa di dalam kelas 2 di MIN 4 Tulungagung
- 2) Sebaliknya jika signifikansi  $> 0,05$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak. dengan demikian dapat disimpulkan tidak ada pengaruh penggunaan media benda konkret terhadap hasil belajar siswa di dalam kelas 2 di MIN 4 Tulungagung

Adapun pengambilan keputusan hipotesis ketiga berpedoman pada dasar keputusan berikut ini.

- 1) Jika signifikansi  $< 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, dengan demikian dapat disimpulkan ada pengaruh penggunaan media benda konkret terhadap perilaku negative dan hasil belajar siswa di dalam kelas 2 di MIN 4 Tulungagung

2) Sebaliknya jika signifikansi  $> 0,05$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak. dengan demikian dapat disimpulkan tidak ada pengaruh penggunaan media benda konkret terhadap perilaku negative dan hasil belajar siswa di dalam kelas 2 di MIN 4 Tulungagung