

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan dan jenis penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen, yaitu metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono, 2018: 72). Menurut Gay (dalam Emzir, 2019: 63) Penelitian eksperimen merupakan satu-satunya metode penelitian yang dapat menguji secara benar hipotesis menyangkut hubungan kausal (sebab akibat).

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif adalah pendekatan penelitian yang banyak menggunakan angka-angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran, dan hasil penelitian, serta analisis dilakukan setelah data terkumpul (Arikunto. 2020:11). Sedangkan jenis penelitian ini adalah eksperimen, menurut Arikunto (2020:78) studi eksperimen adalah mengusahakan timbulnya variabel-variabel dan selanjutnya dikontrol untuk dilihat hasil belajar siswa.

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui hasil belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV yang menggunakan permainan tebak kata.

Desain penelitian ini merupakan penelitian *pre-eksperimental designs* jenis *One-Group Pretest-Posttest Design*. Dalam penelitian ini hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan

sebelum diberi perlakuan (treatment). Adapun desain penelitian ini adalah sebagai berikut :

Kelompok	Pre-test	Perlakuan	Post-test
(Eksperimen)	0_1	X	0_2

Keterangan: 0_1 = Tes awal (pretest)

0_2 = Tes akhir (posttest)

X = Perlakuan dengan menggunakan permainan tebak Kata.

Model eksperimen ini melalui ini melalui tiga langkah yaitu :

- a) Memberikan pretest untuk mengukur variabel terikat (hasil belajar) sebelum perlakuan dilakukan.
- b) Memberikan perlakuan kepada kelas subjek penelitian dengan menerapkan permainan tebak kata.
- c) Memberikan posstest untuk mengukur variabel terikat setelah perlakuan dilakukan.

Pemilihan pendekatan kuantitatif dan jenis penelitian eksperimen adalah untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan permainan tebak kata di kelas IV SD Negeri 4 Banda Aceh.

3.2 Lokasi penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 4 Banda Aceh yang terletak di Jl. CV Puda No.30, Kuta Alam, Kec. Kuta Alam, Kota Banda Aceh.

3.3 Populasi dan Sampel

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2019 : 117). Yang menjadi sampel dalam penelitian ini yaitu siswa kelas IV SD Negeri 4 Banda Aceh sebanyak 25 siswa, yang terdiri dari 15 Laki-laki dan 10 perempuan.

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Dalam penelitian ini sampelnya terdiri dari 25 siswa yaitu 15 Laki-laki dan 10 Perempuan.

3.4 Variabel Penelitian

Menurut sugiarto (2017), variabel penelitian adalah karakter yang dapat diobservasi dari unit amatan yang merupakan suatu pengenal atau atribut dari sekelompok objek, maksud dari variabel tersebut adalah terjadinya variasi antara objek yang satu dengan objek yang lainnya dalam kelompok tertentu. Sementara menurut Effendi (2018:42), variabel penelitian sebagai sebuah konsep yang mengandung variasi nilai.

Dalam penelitian ini menggunakan satu variabel bebas (X) dan satu variabel terikat (Y). Dalam penelitian ini ada dua variabel yaitu :

1. Variabel bebas adalah yang mempengaruhi, yaitu membaca (X)
2. Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi, yaitu media kartu kata bergambar (Y)

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan sebagai berikut:

1. Tes

Menurut Arikunto (2018:198) serentetan pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur keterampilan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok.

2. Dokumentasi

Dokumentasi adalah proses pengumpulan, pemilihan, pengolahan, dan penyimpanan informasi di bidang pengetahuan; pemberian atau pengumpulan bukti dari keterangan seperti gambar, kutipan, guntingan koran, dan bahan referensi lain. Dokumentasi dalam penelitian ini berupa data yang menyangkut latar belakang sekolah, serta dokumentasi siswa lainnya yang dibutuhkan dalam penelitian ini.

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah tes awal (pretest) dan tes akhir (posttest), adapun langkah-langkah (prosedur) pengumpulan data yang akan dilakukan sebagai berikut:

1. Tes awal (pretest) Tes awal dilakukan sebelum treatment, Pretest dilakukan untuk mengetahui hasil belajar yang dimiliki oleh murid sebelum diterapkannya permainan kartu kata.
2. Treatment (pemberian perlakuan) Dalam hal ini peneliti menerapkan permainan kartu kata pada pembelajaran Bahasa Indonesia.
3. Tes akhir (posttest) Setelah treatment, tindakan selanjutnya adalah posttest untuk mengetahui pengaruh penggunaan permainan kartu kata.

3.6 Instrumen Penilaian

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, instrumen adalah seperangkat alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dan menghimpun informasi. Sedangkan penilaian dapat diartikan sebagai proses, pembuatan nilai atau cara. Istilah tersebut sering disebut dengan *assessment*.

Menurut pendapat Triantono (2018), mengatakan jika instrumen penilaian yaitu alat yang dapat digunakan untuk mengukur tingkat ketercapaian kompetensi yang berbentuk tes maupun non-tes, serta teknik yang digunakan tidak terlepas dari suatu instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data kemajuan peserta didik, baik yang berhubungan dengan proses belajar maupun hasil belajar sesuai dengan kompetensi yang diminati.

3.7 Teknik Analisis Data

1. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data mengikuti distribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini, teknik Saphiro digunakan dan dianalisis menggunakan aplikasi *SPSS 23 for Windows*.

Syarat data dengan menggunakan teknik *Saphiro* adalah:

- Jika nilai $\text{sig} > 0,05$ maka data berdistribusi normal.
- Jika nilai $\text{sig} < 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal

2. Uji Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian (Sugiyono, 2019). Adapun hipotesis dalam penelitian ini yaitu diduga penerapan permainan tebak kata berpengaruh

terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 04 Banda Aceh.

Hipotesis tersebut dapat dirumuskan sebagai berikut.

Ha : Adanya pengaruh permainan tebak kata terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 04 Banda Aceh.

Ho: Tidak adanya pengaruh permainan tebak kata terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 04 Banda Aceh