

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Rancangan Penelitian**

Penelitian ini menggunakan Metode Eksperimen. Menurut Sugiyono (2020:111) penelitian eksperimen yaitu metode penelitian yang dilakukan dengan percobaan, yang merupakan metode kuantitatif, digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independen (treatment/perlakuan) terhadap variabel dependen (hasil) dalam kondisi yang terkendalikan. Dalam hal ini yang akan diteliti adalah pengaruh variabel-variabel penelitian, yaitu pengaruh permainan media kartu suku kata (X) terhadap peningkatan minat baca siswa (Y).

Desain penelitian ini menggunakan desain perlakuan ulang (one group pre test and posttest design). One group pre and posttest design, merupakan desain eksperimen yang hanya menggunakan satu kelompok subyek (kasus tunggal) serta melakukan pengukuran melalui (pre-test) sebelum diberikan perlakuan dan (post-test) sesudah diberikan perlakuan. Perbedaan kedua hasil pengukuran tersebut dianggap sebagai efek perlakuan.

Pemilihan pendekatan kuantitatif dan jenis penelitian eksperimen adalah untuk mengetahui pengaruh permainan media kartu suku kata terhadap peningkatan minat baca siswa pada kelas 1 di SDN limpok Aceh Besar.

### **3.2 Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di kelas 1 SDN Limpok Aceh Besar yang terletak di Desa Limpok, Kecamatan Darusslam, Kabupaten Aceh Besar.

### **3.3 Populasi dan Sampel**

#### **3.3.1 Populasi Penelitian**

Menurut Sugiyono (2022:80), populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian di Tarik kesimpulannya.

Populasi dalam penelitian ini adalah populasi terbatas (*finite population*) karena memiliki batas yang jelas secara kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas 1 (Satu) di SDN Limpok Aceh Besar.

#### **3.3.2 Sampel Penelitian**

Sampel menurut Sugiyono (2022:81) mengemukakan bahwa sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut, Apa yang dipelajari dari sampel itu, kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi. Untuk itu sampel yang di ambil dari populasi harus betul-betul representative (mewakili).

Terpilih satu kelompok yang ada di SDN Limpok Aceh Besar yaitu siswa kelas 1 hanya terdapat satu rombel saja, peneliti mengambil sampel kelas tersebut dengan jumlah siswa 20 siswa. Alasan peneliti mengambil kelas 1 karena siswa di

kelas 1 peneliti melihat sebagian besar anak masih belum dapat mengeja huruf menjadi sebuah kata, dan kurang minat dalam membaca, sehingga inilah yang menjadi alasan peneliti mengambil kelas 1.

### **3.4 Variabel Penelitian**

Variabel pada penelitian ini ada dua yaitu variabel bebas dan variabel terikat, variabel bebas dalam penelitian ini adalah pengaruh permainan media kartu suku kata (X) Sedangkan variabel terikat dalam penelitian ini adalah terhadap peningkatan minat baca siswa (Y).

### **3.5 Subjek Penelitian**

Menurut Sugiyono (2022) “subjek penelitian adalah pihak yang diteliti atau yang memberikan informasi data penelitian”. Subjek penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas 1 di SDN Limpok Aceh Besar.

### **3.6 Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

#### **3.6.1 Angket Minat Baca**

Untuk mengetahui tingkat minat baca siswa sebelum dan sesudah penggunaan media kartu suku kata dalam proses pembelajaran, peneliti menggunakan instrumen angket minat baca yang disusun secara sistematis berdasarkan teori yang dikemukakan oleh Hurlock (2017) mengenai perkembangan minat anak, serta Fitriyani (2021) yang menekankan pentingnya pengukuran sikap dan minat siswa terhadap kegiatan membaca di lingkungan pendidikan dasar. Instrumen ini bertujuan untuk mengukur sejauh

mana siswa memiliki minat terhadap aktivitas membaca baik secara intrinsik (motivasi dari dalam diri) maupun ekstrinsik (stimulus dari luar, seperti guru atau media pembelajaran).

Angket tersebut digunakan dalam dua tahap, yaitu pretest dan posttest. Tahap pretest dilakukan sebelum siswa diperkenalkan dengan media kartu suku kata, dengan tujuan memperoleh data awal (baseline) mengenai tingkat minat baca siswa. Sementara itu, tahap posttest dilakukan setelah proses pembelajaran dengan menggunakan media tersebut, untuk mengetahui apakah terdapat perubahan atau peningkatan minat baca siswa setelah diberi perlakuan. Melalui pendekatan ini, peneliti dapat melihat efektivitas penggunaan media kartu suku kata dalam meningkatkan minat baca siswa kelas I SD.

Angket minat baca ini terdiri dari 10 item pernyataan dimana 10 item pernyataan pretest dan 10 item pernyataan posttest, yang masing-masing menggambarkan aspek-aspek penting dalam minat baca, seperti kesenangan membaca, frekuensi membaca, perhatian terhadap buku, dan kebiasaan berkunjung ke perpustakaan atau memanfaatkan waktu luang untuk membaca. Pernyataan-pernyataan dalam angket disusun menggunakan skala Likert 4 poin, yaitu:

- Sangat Setuju (SS),
- Setuju (S),
- Kurang Setuju (KS), dan
- Tidak Setuju (TS).

Skala ini dipilih untuk mengukur tingkat kecenderungan sikap siswa terhadap kegiatan membaca secara lebih terukur dan objektif.. Dalam tes ini yang peneliti lakukan adalah memberikan beberapa kali uji coba sesuai dengan kemampuan berpikir anak serta sesuai tingkat umur anak tentunya.

a) Tes Pre-Test

Tes pre-test diberikan kepada siswa sebelum dimulai kegiatan belajar-mengajar. Tes awal ini bertujuan untuk mengetahui minat baca awal yang dimiliki siswa sebelum Penggunaan permainan media kartu suku abjad diterapkan.

b) Tes Post-tes

Tes post-test yaitu tes yang diberikan kepada siswa setelah berlangsung proses pembelajaran. Tes akhir ini bertujuan untuk melihat minat baca akhir siswa dengan Penggunaan permainan media kartu suku kata.

### **3.7 Instrumen Penelitian**

Untuk memperoleh data hasil belajar, instrumen yang digunakan adalah tes baca tulis, Tes tersebut dimaksudkan untuk mengukur tingkat penguasaan siswa terhadap materi sebelum mengalami perlakuan dan tingkat penguasaan siswa yang diperoleh setelah mengalami proses pembelajaran dalam jangka waktu tertentu. Adapun dalam penelitian ini instrumen yang digunakan berupa soal yang terdiri 10 butir item soal pretest dan posttest yang diberikan kepada 20 orang siswa.

### **3.8 Kriteria Keberhasilan**

Pengaruh permainan media kartu suku abjad pada penelitian ini dinyatakan berhasil meningkatkan minat baca, Jika 75% hasil pengamatan kegiatan tes pembelajaran anak memperoleh hasil baik. Sesuai dengan menurut Mulyasa (2020) bersumber pada hasil yang diperoleh dari penilaian anak yang dilakukan guru mencerminkan pemahaman anak pada konsep yang di ajarkan diharapkan adanya peningkatan motorik halus sesuai nilai yang di peroleh oleh masing- masing anak. Yaitu apabila nilai anak sudah mencapai Berkembang Sangat Baik (BSB) dan Berkembang Sesuai Harapan (BSH) minimal 75 % dari jumlah anak yang mencapai nilai hasil belajar tuntas dari materi yang diajarkan pada observasi awal. Tetapi jika kurang dari kriteria 75% anak dinyatakan belum tuntas.

Begitu juga sebaliknya pada kegiatan Tes apabila nilai anak sudah di dalam kategori 4 dan kategori 3 minimal 75 % dari jumlah anak yang mencapai nilai hasil tes tuntas pada kegiatan tes awal. Tetapi jika kurang dari kriteria 75% anak dinyatakan belum tuntas.

### **3.9 Validitas dan Reliabilitas**

#### **3.9.1 Uji Validitas**

Arikunto (2020) validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat atau kesahihan suatu instrument berikut table uji validasi instrument pretest dan posttest. Hasil uji validasi instrument dengan menggunakan perangkat lunak spss 25

### 3.9.2 Uji Reliabilitas

Menurut Arikunto (2020) uji reliabilitas adalah pengujian ketetapan suatu tes ketika dilakukan berulang kali pada subjek yang sama. Suatu instrumen dikatakan reliabel adalah apabila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama dalam penelitian akan menghasilkan data yang sama pula. Instrumen yang reliabel sudah dapat dipercaya dan akan menghasilkan data yang sangat dipercaya juga (Sugiono 2017). Uji reliabilitas penelitian ini memanfaatkan nilai Cronbach's Alpha menggunakan taraf signifikan sebesar 0,70. Apabila nilai Cronbach's Alpha > taraf signifikan, maka reliabel (Budi, 2021: 19) dengan menggunakan spss.

**Tabel 3. 1 Uji Reliabilitas pretest**

#### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.743	10

Berdasarkan tabel diatas terlihat pada kolom Cronbach's Alpha = 0,743 > 0,70 sehingga dapat dikatakan reliabel

**Tabel 3. 2 Uji Reliabilitas Postest**

<b>Reliability Statistics</b>	
Cronbach's	
Alpha	N of Items
.718	10

Berdasarkan tabel diatas terlihat pada kolom Cronbach's Alpha =  $0,718 > 0,70$  sehingga dapat dikatakan reliabel

### **3.10 Teknik Analisis Data**

Hasil tes dan observasi membaca permulaan siswa menghasilkan data kuantitatif berupa skor. Skor-skor tersebut dianalisis melalui uji normalitas dan kemudian di uji hipotesisnya dengan menggunakan uji t.