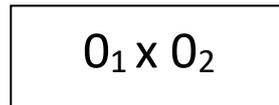


## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah pre eksperimen . Rancangan penelitian ini menggunakan *pre-test* dan *post-test group design* (Arikunto, 2006). Adapun desain penelitian ini digambarkan sebagai berikut :



Gambar 3.1 rancangan penelitian pre – post tes.

Keterangan:

- O<sub>1</sub> : Observasi sebelum eksperimen (*pre-test*)
- X : Perlakuan
- O<sub>2</sub> : Observasi setelah eksperimen (*post-test*)

#### 3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian ini adalah SD Muhammadiyah 18 Surabaya, di Jl. Mulyorejo Tengah No. 5 Surabaya. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan April semester genap tahun ajaran 2015-2016.

#### 3.3 Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Muhammadiyah 18 Surabaya tahun pelajaran 2015-2016 yang berjumlah 27 siswa di antaranya laki-laki 14 siswa dan perempuan 13 siswa. Oleh karena kelas V SD Muhammadiyah 18 Surabaya hanya satu kelas, maka dalam penelitian ini siswa yang digunakan sebagai sampel yakni 24.

#### 3.4 Variabel dan Definisi operasional

##### 3.4.1 Variabel penelitian

1. Variabel bebas

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah metode permainan monopoli dengan media termodifikasi

2. Variabel terikat

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah Motivasi dan Hasil belajar siswa.

### **3.4.2 Definisi Operasional**

1. Metode permainan monopoli dengan media termodifikasi dalam penelitian ini adalah metode pembelajaran yang menggunakan permainan monopoli dengan memodifikasi medianya seperti kartu kepemilikan Negara yang diganti dengan penjelasan isi materi tematik tema ekosistem. Contoh kartu Negara Indonesia diganti dengan kartu materi ekosistem seperti populasi dan berisi tentang pengertian populasi. (lampiran 10)
2. Motivasi siswa dalam penelitian ini adalah sikap yang ditunjukkan oleh siswa selama proses pembelajaran, dengan indikator sebagai berikut, aktif diskusi dalam kelompok, aktif mencatat, berpendapat, bertanya,
3. Hasil belajar siswa yakni kemampuan kognitif siswa yang di ukur dengan pre dan post-test.

### **3.5 Instrumen Penelitian**

Untuk memperoleh data penelitian di atas, instrument penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

#### **1. Soal *pre-test***

Soal pre-test yakni lembar soal tertulis dalam bentuk pilihan ganda sebagai langkah awal tindakan, peneliti terhadap siswa untuk mengetahui prestasi belajar siswa sebelum pembelajaran dengan menggunakan metode permainan monopoli dengan media termodifikasi (Lampiran 8)

#### **2. Soal *post-test***

Soal Post-test yakni lembar soal tertulis dalam bentuk pilihan ganda yang diberikan setelah kegiatan belajar mengajar selesai, digunakan sebagai alat untuk mengetahui kemampuan dan hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan.

#### **3. Lembar observasi motivasi siswa**

Lembar observasi digunakan sebagai alat untuk mengamati aktivitas siswa selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Lembar observasi diisi oleh observer yang telah di tunjuk sebelumnya. Selama kegiatan belajar mengajar, observer hanya mengamati aktivitas siswa dan menuliskannya pada lembar observasi. (Lampiran 5)

#### 4. Lembar angket respon siswa

Lembar angket respon siswa digunakan untuk mengukur tingkat respon siswa terhadap metode permainan monopoli termodifikasi. Lembar angket ini diberikan setelah penelitian selesai..dengan memberikan angket yang menghasilkan jawaban “Ya” atau “Tidak”. Analisis angket tersebut mengacu pada skala *Guttman* sebagai berikut.

Ya : 1

Tidak : 2

(Lampiran 6)

### 3.6 Teknik Pengumpulan Data

#### 3.6.1 Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan ini peneliti melaksanakan

1. Pada tahap ini peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran, RPP, soal pre dan post tes, bahan ajar materi ekosistem, lembar observasi, angket respon siswa, dan media monopoli yang termodifikasi.

Tahap pembuatan media monopoli termodifikasi

Judul : Ekosistem

Tujuan / KD : Siswa dapat menjelaskan pengertian ekosistem, dan hubungan makhluk hidup dalam ekosistem.

Alat dan bahan : laptop, monopoli asli, karton, pensil, penggaris, kate.

Cara membuat : Mengedit bentuk monopoli yang asli dengan mengubah petak nama-nama Negara, menjadi isi materi ekosistem. (Lampiran 9 dan 10)

Cara menggunakan : Dimainkan 3 sampai 5 orang yang duduk memutar papan monopoli, masing-masing pemain memilih bidak untuk di jalankan kemudian setiap pemain secara bergantian memakai 2 dadu yang dikocok dan dilemparkannya dan menjalankan bidaknya sesuai jumlah nomor dadu yang keluar dan apabila mendarat di petak yang belum dimiliki oleh pemain lain maka dapat membeli petak sesuai dengan harga yang tertera.

#### Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (Lampiran 4)

2. Tahap pelaksanaan dilaksanakan 1x pertemuan dengan tahapan sebagai berikut:
  - a. Guru pengajar Fajrul S.Pd
  - b. Melakukan pre test
  - c. Pembagian kelompok
  - d. Menjelaskan teknis permainan monopoli termodifikasi
  - e. Melaksanakan pembelajaran menggunakan metode permainan monopoli termodifikasi
  - f. Melakukan post tes untuk memperoleh hasil belajar dan pemberian angket.

#### 3.6.2 Tahap Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Tes

Metode tes digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dalam aspek kognitif atau tingkat penguasaan pada materi ekosistem kelas 5 Tema 8. Ada dua tahapan tes yang dilakukan, yaitu:

  - a. *Pre-test*

Pre-test diberikan sebelum proses pembelajaran untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam pembelajaran
  - b. *Post-test*

Post-test diberikan setelah proses pembelajaran untuk mengetahui kemampuan siswa setelah menggunakan metode permainan monopoli termodifikasi.
2. Observasi

Observasi dilakukan oleh observer selama kegiatan belajar mengajar. Observasi dalam penelitian ini dilakukan secara langsung, yaitu observer melihat secara langsung kegiatan belajar mengajar yang dilakukan. Semua yang dilihat oleh observer selanjutnya dicatat dalam lembar observasi. Lembar observasi aktivitas siswa ini menggunakan lembar observasi motivasi siswa, dengan observer sebanyak 6 orang yakni Nurhamidatul Badriyah,

Nesya A. Z, Malihatul Fadliyah, Ilmin Nasifah, Nur Hasanah, Nurhidayatullah R. (Lampiran 7)

### 3. Angket

Angket dalam penelitian ini yakni angket respon siswa terhadap metode permainan monopoli termodifikasi angket respon ini digunakan untuk mengetahui tingkat respon siswa terhadap metode permainan monopoli termodifikasi. (Lampiran 6)

## 3.7 Teknik Analisis Data

### 3.7.1 Observasi Motivasi siswa

Data observasi motivasi dianalisis secara deksiptif dengan menghitung data motivasi, dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

Rumus

Keterangan :

$$Y = \frac{x}{n} \times 100\%$$

Y : persentase aktivitas siswadalam indikator

x : banyaknya aktivitas siswa yang muncul dan teramati

n : jumlah aktivitas secara keseluruhan

Kriteria motivasi

Skor	Kriteria minat
0 % – 20%	Kurang sekali
21% – 40%	Kurang
41% - 60%	Cukup
61% - 80%	Baik
81 – 100%	Sangat baik

( Sumber: Ridwan, 2007)

### 3.7.2 Hasil belajar Siswa

Data hasil belajar siswa di analisis menggunakan statistik uji – t berpasangan (paired sample t- test) dengan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  untuk membandingkan data hasil tes belajar siswa pada pre-test dan post-tes. Sebelum dilakukan uji t maka di lakukan uji normal dan homogen, jika data tidak berdistribusi normal dan tidak homogen maka dilakukan uji non – parametric menggunakan uji wilcoxon, kriteria uji hipotesis

Sebagai berikut:

$H_a$  diterima jika  $p \text{ (sig)} < 0,05$

$H_o$  diterima jika  $p \text{ (sig)} > 0,05$

### 3.7.3 Angket respon siswa

Data angket respon siswa dianalisis untuk mengetahui sejauh mana siswa menyukai metode pembelajaran permainan monopoli yang digunakan. Data angket respon siswa dihitung dengan rumus

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Presentase yang menjawab option

F : Banyaknya responden yang menjawab option

N : Jumlah seluruh responden

(Arikunto, 2012)

Table Kriteria data respon siswa

No	Presentase (%)	Kriteria
1	81 – 100	Sangat Baik
2	61 – 80	Baik
3	41 – 60	Cukup
4	21 – 40	Kurang
5	0 – 20	Sangat Kurang

(Sumber: Ridwan, 2007)