

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode adalah suatu prosedur atau cara untuk mengetahui sesuatu yang mempunyai langkah- langkah sistematis. Sedangkan metodologi ialah suatu pengkajian dalam mempelajari peraturan- peraturan suatu metode. Dengan demikian, metode penelitian ialah suatu pengkajian dalam mempelajari peraturan- peraturan yang terdapat dalam penelitian.

Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen kuantitatif dengan pendekatan korelasional, alasan menggunakan metode ini karena penelitian dilakukan dengan tujuan ingin mengetahui ada tidaknya hubungan antara media pembelajaran interaktif pohon pintar terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi.

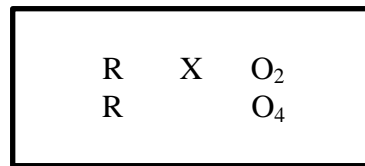
Menurut Cohen DKK (Setyosari, 2013: 41) dalam penelitian eksperimen peneliti memberikan perlakuan kepada subjek, sekelompok subjek, atau partisipan atau kondisi, alat dan bahan tertentu untuk menentukan apakah perlakuan tersebut memiliki dampak atau pengaruh pada variabel atau faktor hasil tertentu. Dalam dunia pendidikan, penelitian eksperimen murni dilakukan terhadap sekelompok subjek yang dipilih secara acak. Pemilihan subjek secara acak merupakan salah satu unsur penting dalam penelitian eksperimen.

Berdasarkan pengertian diatas penulis mengemukakan bahwa dalam penelitian ini data yang diperoleh, dikumpulkan, disusun, dijelaskan, dan dianalisis. Untuk memperoleh gambaran yang jelas sehingga tujuan penelitian ini dapat dicapai.

B. Desain Penelitian

Dalam melakukan suatu penelitian sangat diperlukan perencanaan dan perancangan penelitian, agar penelitian yang dilakukan dapat berjalan dengan baik dan sistematis. Oleh karena itu dalam penelitian menurut Moh. Nazir (2005: 84) menerangkan bahwa desain penelitian adalah semua proses yang diperlukan dalam perencanaan dan pelaksanaan penelitian.

Berikut ini contoh desain penelitian :



Gambar 3.1

Desain Penelitian *Posttest- Only Control Design*

Dalam desain ini terdapat dua kelompok yang masing- masing dipilih secara random (R). Kelompok pertama diberi perlakuan (X) dan kelompok yang lain tidak. Kelompok yang diberi perlakuan disebut *kelompok eksperimen* dan kelompok yang tidak diberi perlakuan disebut *kelompok control*. Pengaruh adanya perlakuan (treatment) adalah (O₁ : O₂). Dalam penelitian yang sesungguhnya, pengaruh treatment di analisis dengan uji beda, pakai statistik **t- test** misalnya. Jika terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, maka perlakuan yang diberikan berpengaruh secara signifikan.

Keterangan :

- R : Kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.
- O₂ : Hasil belajar kelompok siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan media interaktif pohon pintar.
- O₄ : Hasil belajar kelompok siswa yang tidak diberi pembelajaran dengan menggunakan media interaktif pohon pintar.
- X : Treatment kelompok atas sebagai kelompok eksperimen diberi treatment, yaitu pembelajaran dengan menggunakan media

interaktif pohon pintar. Sedangkan kelompok kontrol pembelajaran tidak menggunakan media interaktif pohon pintar.

C. Subjek dan Objek Penelitian

1. Subjek Penelitian

Yang dimaksud dengan Subjek Penelitian yaitu siswa atau peserta didik yang menjadi faktor utama dalam penelitian ini juga Mata Pelajaran yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan. Seperti yang akan peneliti lakukan yaitu Eksperimen mengenai Media pembelajaran Interaktif Pohon Pintar terhadap hasil belajar siswa.

2. Objek Penelitian

Sedangkan yang dimaksud dengan Objek Penelitian yaitu Media apa yang akan digunakan untuk penelitian ini, yaitu media gambar berupa Pohon yang disebut pohon pintar.

Dari Pengertian subjek dan objek penelitian di atas peneliti melakukan penetapan lokasi sumber data yaitu pada sekolah SMA Negeri 16 Bandung di kelas XI Ips 1 yang beralamatkan di jl. Babakan sari Kiaracandong Bandung. Alasan peneliti memilih lokasi SMA tersebut karena letaknya cukup dekat dengan tempat tinggal juga peneliti sudah banyak mengetahui tentang keadaan sekolah yang akan dijadikan sumber data tersebut.

3. Populasi

Arikunto (2002: 108) Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Sedangkan menurut Ridwan (2002: 3) Populasi adalah keseluruhan dari karakteristik atau unit hasil pengukuran yang menjadi objek penelitian. Populasi dalam penelitian ini seluruh siswa SMA Negeri 16 Bandung yang berada di kelas XI Ips 1 yang berjumlah 35 orang.

D. Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

Arikunto (2002: 136) Metode penelitian adalah cara yang digunakan oleh peneliti dalam pengumpulan data penelitiannya. Berdasarkan pengertian tersebut dapat dikatakan bahwa metode penelitian adalah cara yang dipergunakan untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam penelitian.

1. Teknik Pengumpulan Data

Cara yang tepat untuk pengumpulan data keaktifan belajar siswa adalah melalui observasi perilaku, atau wawancara pada saat eksperimen berlangsung.

2. Instrumen Penelitian

Sesuai dengan metode pengumpulan data yang digunakan, maka instrumen penelitian yang cocok untuk mengambil data keaktifan belajar siswa adalah melalui observasi perilaku juga wawancara pada saat eksperimen berlangsung. Tetapi pada penelitian melalui media pohon pintar ini juga dapat langsung mengetahui keaktifan belajar siswa karena dalam penelitiannya yang akan berlangsung secara eksperimen ada unsur gamenya atau permainan untuk mengetahui seberapa besar siswa menjadi aktif saat belajar dengan menggunakan media pohon pintar itu.

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan suatu langkah yang paling menentukan dari suatu penelitian, karena analisa data berfungsi untuk menyimpulkan hasil penelitian. Berikut ini adalah analisis data untuk penelitian yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Pohon Pintar Terhadap Keaktifan belajar Siswa” sebagai berikut :

Tabel 3.1
Teknik Analisis Data

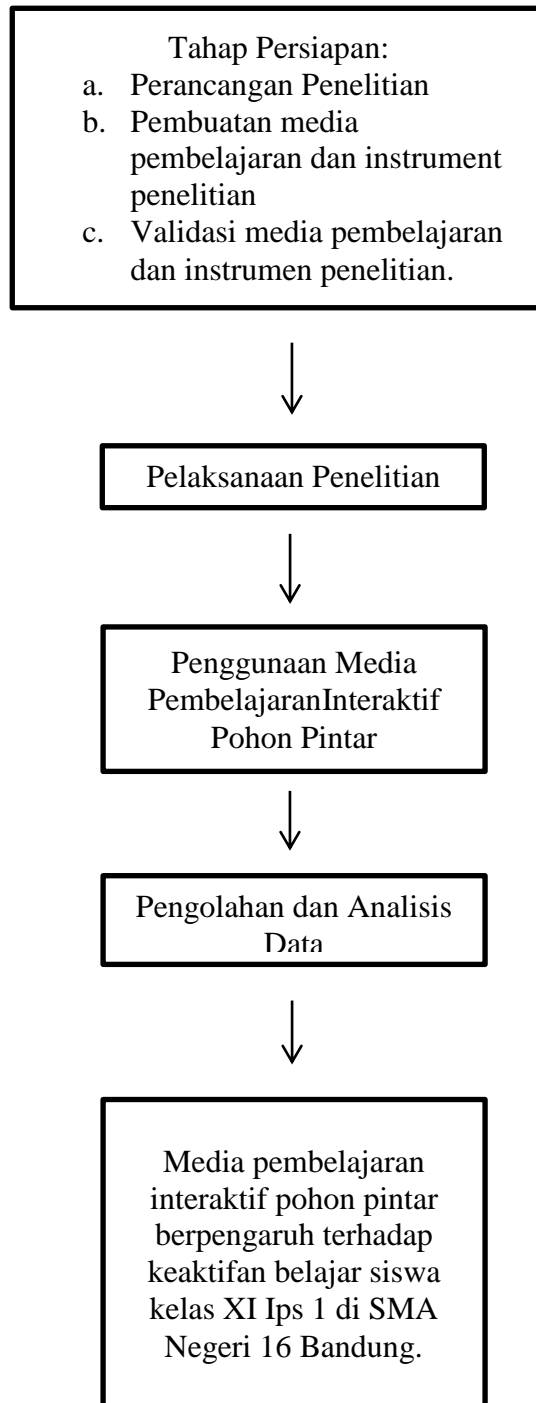
HIPOTESIS	ANALISIS DATA
Ada perbedaan yang sangat menonjol pada siswa kelas XI Ips 1 SMAN 16 Bandung setelah di laksanakan penggunaan media pembelajaran interaktif pohon pintar.	One sample t- test / Uji satu sampel
Ada perbedaan dalam keaktifan belajar siswa ketika belajar menggunakan media pembelajaran interaktif pohon pintar dan belajar tanpa media interaktif pohon pintar.	Independen t- test
Ada perbedaan antara kelas yang diberi perlakuan (kelas eksperimen) dan kelas yang tidak diberi perlakuan (kelas kontrol).	Paired t- test / uji beda dua sampel.

F. Prosedur Penelitian

Prosedur Penelitian ini dilakukan dengan langkah- langkah sebagai berikut:

1. Tahap persiapan, meliputi:
 - a. Perancangan penelitian.
 - b. Pembuatan media pembelajaran dan instrumen penelitian.
 - c. Validasi media pembelajaran dan instrument penelitian.
2. Tahap pelaksanaan penelitian, meliputi:
 - a. Pengelompokan sampel pada kelas yang berbeda, kelas eksperimen yaitu XI Ips 1 dan kelas control XI Ips 3.
 - b. Pada kelas eksperimen siswa dibagi menjadi 5 kelompok yang bertujuan untuk melaksanakan pembelajaran menggunakan media interaktif pohon pintar.
 - c. Tiap perwakilan kelompok diharuskan maju ke depan untuk mengambil masing- masing satu buah amplop yang berisikan jawaban benar dan salah sesuai banyaknya pertanyaan yang akan guru sampaikan nantinya.

- d. Tiap perwakilan kelompok diharuskan menempel karton/ media pembeajaran yang telah dibentuk menjadi pohon pada papan tulis di depan.
 - e. Setelah itu ketika guru membacakan soal, tiap masing- masing kelompok berdiskusi untuk mencari jawaban yang benar pada isi amplop yang telah diberikan.
 - f. Lalu siapa yang paling cepat perwakilan kelompok yang dapat menempel jawaban pada pohon pintar milik kelompoknya sendiri serta jawaban benar guru memberi bintang pada pohon tersebut dengan nilai 5 poin.
3. Menyimpulkan hasil penelitian
- Prosedur penelitian diatas disusun dengan alur yang sistematis.
- Penjelasan prosedur diatas yaitu :



Gambar 3.2

Bagan Alur Prosedur Eksperimen