**BAB III**

**METODE PENELITIAN**

1. **Pendekatan dan Jenis Penelitian**

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *pre-experimen design*. Artinya, penelitian ini membandingkan tingkat kejenuhan belajar siswa sebelum diberikanTeknik *Simulation Games*dengan saat setelah diberikan Teknik *Simulation Games*di Madrasah Aliyah DDI Kanang Kab. Polewali mandar. Dengan demikian, dalam penelitian ini hanya ada satu kelompok eksperimen yang diberikan *pretest* dan *posttest*.

1. **Variabel dan Desain Penelitian**

Variabel dalam penelitian ini terdiri atas 2 variabel yaitu *independent variabel* (variabel bebas) yang memberikan pengaruh dan *dependent variable* (variabel terikat) yang diberikan pengaruh. Penerapan teknik *simulation games* sebagai variabel bebas atau yang mempengaruhi (*independent* *variable*), dan kejenuhan belajar sebagai variabel terikat atau yang dipengaruhi (*dependent variable*).

Desain eksperimen yang digunakan adalah *one-group pretest-posttest design* yang dapat digambarkan sebagai berikut :

**Tabel 3.1 Desain Penelitian**

|  |  |
| --- | --- |
| Kelompok *Pretest*  Perlakuan |  *Post test* |
| Eksperimen (E) O1 X O2 |

(Sumber : Sugiyono, 2011 : 111)

keterangan :

E = Kelompok Eksperimen

O1 = *Pretest*  Kelompok Eksperimen

X = Treatmen atau Perlakuan (teknik *simulation games*)

O2 = *Posttest* Kelompok Eksperimen

Adapun prosedur pelaksanaan penelitian, mulai dari penentuan subjek kelompok, *pretest,* perlakuan teknik *simulation games* dan *posttest* adalah sebagai berikut:

* + 1. Penentuan kelompok eksperimen yang berjumlah 15 siswa yang berasal dari kelas XI di Madrasah Aliyah DDI Kanang Kab. Polman.
		2. Pelaksanaan *pretest* terhadap subjek penelitian untuk mengetahui tingkat kejenuhan belajar siswa sebelum perlakuan teknik *simulation games.*
		3. Tahap perlakuan (*treatment*) yaitu penerapan teknik *simulation games* terhadap subjek penelitian.
		4. Pelaksanaan *posttest* terhadap subjek penelitian yang dilakukan setelah adanya pelaksanaan penerapan teknik *simulation games*.
1. **Definisi Operasional Variabel**

Penelitian ini di maksudkan untuk mengkaji dua variable, yaitu penerapan Teknik *Simulation Games* sebagai variable bebas (X) atau yang mempengaruhi (independen), dan kejenuhan belajar sebagai variable terikat (Y) atau yang di pengaruhi (dependen).

Definisi operasional merupakan batasan-batasan yang digunakan untuk menghindari perbedaan interpretasi terhadap variabel yang diteliti dan sekaligus menyamakan persepsi tentang variabel yang dikaji, maka dikemukakan definisi operasional variabel penelitian sebagai berikut :

1. Penerapan *simulation games* adalah pemberian latihan kepada siswa dalam bentuk diskusi kelompok dan bermain peran untuk mencontohkan atau menirukan sesuatu yang nyata, berupa latihan permainan Stand Up, Gelombang Tangan dan Rolling Ball. Penerapan teknik *simulation games* yaitu 1) Menyediakan alat permainan, 2) Fasilitator, 3) Menemukan pemain, pemengang peran dan penulis, 4) Menjelaskan aturan bermain, 5) Bermain dan berdiskusi, 6) Menyampaikan hasil diskusi, 7) Menutup permainan.
2. Kejenuhan belajar adalah kejenuhan yang dialami siswa mengacu pada kondisi fisiknya yaitu kurang bersemangat dan mudah lelah sedangkan dari kondisi mentalnya yaitu tidak memperhatikan saat guru menjelaskan, kurang bergairah, tidak bertanggung jawab, mudah menyerah, merasa malas, merasa bosan, takut, tidak terbuka, meninjau sisi negatif dan tidak komfirmis.
3. **Populasi dan Sampel**
4. Populasi

Dalam suatu penelitian keberadaan populasi merupakan hal yang mutlak sebagai sumber data atau informasi penelitian guna menjawab permasalahan penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI Madrasah Aliyah DDI Kanang Kab. Polewali mandar Tahun ajaran 2013/2014 sebanyak 50 siswa. Setelah melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran dan pembagian skala awal mengenai kejenuhan belajar siswa pada kelas XI maka siswa yang teridentifikasi memiliki kejenuhan belajar yang perlu dikurangi kejenuhan belajarnya yaitu sebanyak 50 siswa. Adapun penyebaran siswa yang menjadi populasi penelitian adalah:

**Tabel. 3.2 Penyebaran Populasi Penelitian**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No.** | **Kelas** | **Jumlah Siswa** |
| 1. | XI IPA.1 | 11 |
| 2. | XI IPA.2 | 18 |
| 3. | XI IPS.1 | 21 |
|  | **Jumlah** | **50** |

Sumber: Tata usaha dan Guru BK MA DDI Kanang Kab. Polman

1. Sampel

Menurut sugiyono, sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Apa yang dipelajari dari sampel itu, kesisumpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi. Sugiyono (2012:120) mengemukakan bahwa sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representatif (mewakili).

Sampel penelitian ini berjumlah 15 siswa yang diambil dari kelas XI Madrasah Aliyah DDI Kanang Kab.`Polewali mandar. Karena semua anggota populasi dinilai homogen, yaitu kelas XI yang berada pada lingkungan sekolah yang sama, maka teknik sampling yang digunakan adalah *simple random sampling*, di mana subjek penelitian dipilih secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi dengan menggunakan undian (lot). Adapun rincian dari sampel penelitian adalah sebagai berikut

**Tabel 3.3 Penyebaran siswa yang menjadi sampel**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No.** | **Kelas** | **Jumlah Sampel** |
| 1 | XI IPA. 1 | 5 |
| 2 | XI IPA. 2 | 4 |
| 3 | XI IPS. 1 | 6 |
|  **Jumlah 15** |
|  |

1. **Teknik dan Prosedur Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data sangat dibutuhkan dalam penelitian, sebab dapat menentukan keberhasilan suatu penelitian. Kualitas data ditentukan oleh kualitas alat pengumpulan data yang cukup valid. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Angket (kuesioner) sebagai teknik utama dan observasi sebagai teknik pelengkap.

1. Angket (kuesioner)

Instrumen ini diberikan dan diedarkan kepada subjek eksperimen untuk memperoleh deskripsi tentang kejenuhan belajar siswa, baik pada saat *pre-test* maupun *post-test*.

Setiap item pertanyaan yang diberikan dilengkapi dengan jawaban dengan lima pilihandengan pembobotan rentang 1 sampai 5 yaitu, untuk item positif Jawaban SS bobotnya 5, Jawaban S bobotnya 4, Jawaban CS bobotnya 3, Jawaban TS bobotnya 2, Jawaban STS bobotnya 1, Sedangkan untuk item negative pilihan jawaban SS bobotnya1, Jawaban S bobotnya 2, jawaban CS bobotnya 3, jawaban TS bobotnya 4, dan jawaban STS bobotnya 5.

**Tabel 3.4: Pembobotan Angket Penelitian**

|  |  |
| --- | --- |
| **PilihanJawaban** | **Kategori** |
| **Favorable** | **Un**f**avorable** |
| Sangat Sesuai (SS) | 5 | 1 |
| Sesuai (S) | 4 | 2 |
| Kurang Sesuai (KS) | 3 | 3 |
| Tidak Sesuai (TS) | 2 | 4 |
| Sangat Tidak Sesuai (STS) | 1 | 5 |

Sebelum angket digunakan untuk penelitian lapangan, angket terlebih dahulu divalidasi oleh Dosen Pembimbing, kemudian diuji coba dilapangan dan kemudian dilakukan uji coba dan reliabilitas angket penelitian. Instrumen pengumpulan data ini terlebih dahulu diuji dilapangan terbatas untuk mengetahui validitas dan realibilitasnya sehingga diperoleh.

1. Uji Validitas

Dari hasil uji validitas angket dengan menggunakan pengolahan komputer program SPSS 16,0 ditemukan bahwa dari 40 item pernyataan, yang tidak valid sebanyak 10 item disebabkan nilai r yang diperoleh < (lebih kecil atau kurang) dari 0,3 seperti yang dikemukakan oleh Sugiono dan Wibowo dalam Sujianto (2009), yaitu item nomor 4 (0,105), nomor 10 (0,222), nomor 15 (0,244), nomor 18 (0,84), nomor 23 (0,294), nomor 27 (0,53), nomor 29 (0,221), nomor 37 (-0,99), nomor 38 (0,276), nomor 40 (0,274), sehingga jumlah item setelah uji validitas sebanyak 30 item pernyataan.

1. Uji Realibilitas

Suatu alat ukur dikatakan memiliki realibilitas yang baik apabila alat ukur tersebut dapat memberikan skor yang relatif sama pada seorang responden, jika responden tersebut mengisi angket pada waktu yang tidak bersamaan atau pada tempat yang berbeda, walaupun harus memperhatikan adanya aspek persamaan karakteristik. Dalam penentuan tingkat realibilitas suatu instrumen penelitian dapat diterima apabila memiliki koefisien alpha lebih besar dari 0,60, sesuai yang dikemukakan oleh Nugroho dan Suyuthi (Sujianto 2009). Sehingga instrumen penelitian ini dikatakan reliabel karena memiliki koefisien alpha > 0,60 yaitu 0,914.

1. Observasi

Teknik observasi dibuat oleh peneliti yang digunakan untuk mencatat reaksi-reaksi dan partisipasi siswa selama mengikuti kegiatan bimbingan kelompok dengan penerapan teknik simulation games melalui pengamatan secara langsung terhadap subjek penelitian.

`Adapun aspek-aspek yang diobservasi adalah keseriusan, perhatian, toleransi, dan inisiatif. Cara penggunaannya dengan cara memberi tanda cek (√) pada setiap aspek yang muncul. Adapun kriterianya ditentukan sendiri oleh peneliti berdasarkan persentase kemunculan setiap aspek pada setiap kali pertemuan latihan dengan menggunakan rumus persentase sebagai berikut:

Analisis individual = Nm x 100 %

 N

Analisis kelompok = Nm x 100 %

 P ( Abimanyu, 1983: 26)

Dimana:

Nm : Jumlah item yang tercek dari satu siswa

N : Jumlah item dari seluruh aspek yang diobservasi

Nm : Jumlah cek pada item aspek tertentu yang tercek dari seluruh siswa

P : Jumlah siswa

Kriteria untuk penentuan hasil observasi dibuat berdasarkan hasil analisis persentase individu dan kelompok yaitu nilai tertinggi 100% dan terendah 0% sehingga diperoleh kriteria sebagai berikut:

**Tabel 3.5 Kriteria Penentuan Hasil Observasi**

|  |  |
| --- | --- |
| **Persentase** | **Kategori** |
| 80%-100% | Sangat tinggi |
| 60%-79% | Tinggi |
| 40%-59% | Sedang |
| 20%-39% | Rendah |
| 0%-19% | Sangat rendah |

Sumber: (Abimanyu, 1983: 26)

1. **Bahan Perlakuan**

Adapun bahan perlakuan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Bahan perlakuan berupa skenario atau petunjuk pelaksanaan teknik *Simulation Games* kegiatan ini terbagi dalam beberapa sesi pertemuan termasuk *pretest*  dan *posttest.*

1. **Teknik Analisis Data**

Analisis data merupakan salah satu langkah yang sangat penting dalam kegiatan penelitian. Analisis data penelitian dimaksudkan untuk menganalisis hasil angket penelitian yang berkaitan dengan kejeuhan belajar siswa, teknik analisis data yang digunakan adalah analisis statistik deskriptif dan analisis statistik Inferensial.

1. Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif dimaksudkan untuk menggambarkan tingkat kejenuhan belajar siswa sebelum dan sesudah pemberian teknik *Simulation Games* yaitu hasil *pretest* dan *posttest*. Maka dibuatkan tabel distribusi frekuensi dan persentase dengan rumus persentase yaitu:

 P =  (Tiro, 2004:242)

Dimana:

P = Persentase

f = frekuensi yang dicari persentasenya

N = Jumlah subyek (sampel)

Guna memperoleh gambaran umum tentang tingkat kejenuhan belajar siswa di Madrasah Aliyah DDI Kanang Kab. Polewali mandar sebelum dan setelah perlakuan pemberian teknik *Simulation Games* maka untuk keperluan tersebut, maka dilakukan perhitungan rata-rata skor variabel dengan rumus:

 (Hadi 2004: 40)

Di mana:

*Me* : Mean (rata-rata)

 $Σ$ : Jumlah

*Xi* : Nilai X ke i sampai ke n

*N* : Banyaknya subjek

 Gambaran umum tentang tingkat kejenuhan belajar siswa sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) diberikan perlakuan, dilakukan dengan menggunakan angket sebanyak 30 item 150 (30 x 5 = 150) kemudian dikurangkan dengan skor ideal terendah yaitu 30 (30 x 1 = 30), selanjutnya dibagi ke dalam 5 kelas interval sehingga diperoleh interval kelas 24.

Adapun kategori tingkat kejenuhan belajar siswa yaitu:

**Tabel 3.6. Kategorisasi Tingkat Kejenuhan Belejar Siswa**

|  |  |
| --- | --- |
| **Interval** | **Kategori** |
| 126 – 150 | Sangat tinggi |
| 102 – 125 | Tinggi |
|  78 – 101 | Sedang |
| 54 – 77 | Rendah |
| 30 – 53 | Sangat rendah |

1. Analisis Statistik Inferensial

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji non parametrik. Pada dasarnya uji non parametrik memiliki persyaratan yang lebih longgar, dimana data tidak harus terdistribusi normal. Oleh karena itu uji ini sering disebut uji bebas distribusi. jumlah sampel dalam penelitian ini 15 siswa sehingga tidak dapat menggunakan analisis parametrik. Adapun dalam penelitian ini digunakan uji *Wilcoxon* yangdimaksudkan untuk menguji hipotesis penelitian tentang adanya pengaruh teknik *simulation games* terhadap tingkat kejenuhan belajar siswa di Madrasah Aliyah DDI Kanang Kabupaten Polewali Mandar. Uji *Wilcoxon* menggunakan SPSS 16,00.

Rumus uji *Wilcoxon*

 $z=\frac{T-μ\_{T}}{σT}=\frac{T-\frac{n\left(n + 1\right)}{4}}{\sqrt{\frac{n\left(n+1\right)\left(2n+1\right)}{24}}}$ (Sugiyono, 2012)

Keterangan:

T = Jumlah jenjang yang kecil

N = Jumlah sampe

µ = Rata-rata yang dihipotesiskan

σ = Sigma

Z = Uji *wilcoxon*

Tingkat signifikansi yang digunakan 0,05 dengan kriteria adalah tolak Ho jika nilai *Asymp. Sig*≤ α dan diterima H0 jika nilai *Asymp. Sig*>α.

Kriteria uji :

Hipotesis penelitian (Ho) ditolak jika Z*(hitung) ≤* Z *(table)*  atau *Sign* (2 *tailed*) > dari 0,05,, hal ini berarti **tidak terdapat** perbedaan tingkat kejenuhan belajar siswa sebelum dan sesudah pemberian teknik *Simulation Games*, sedangkan Hipotesis penelitian (H1) diterima jika Z*(hitung)* ≥ Z *(tabel)* atau *ρ value* lebih kecil dari σ atau *Sign* (2 *tailed*) < dari 0,05. Hal ini berarti **terdapat perbedaan** tingkat kejenuhan belajar siswa sebelum dan sesudah pemberian teknik *Simulation Games*. Maka ada pengaruh teknik *Simulation Games* terhadap tingkat kejenuhan belajar siswa di Madrasah Aliyah DDI Kanang.