

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 22 Jakarta, Jl. Raya Condet, Jakarta Timur. Waktu Pelaksanaan selama satu bulan yaitu bulan April-Mei 2018. Sekolah ini dipilih karena berdasarkan survey awal penelitian, media pembelajaran melalui permainan ular tangga belum pernah diterapkan oleh guru akuntansi di sekolah tersebut.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan desain Posstest-Only Control Design. Pada penelitian ini, ada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen akan dikenai perlakuan X dan pada kelompok kontrol tidak dikenai perlakuan. Pada akhir penelitian kedua kelompok akan diberikan posttest. Metode ini dipilih karena sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai yaitu untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar siswa yang menggunakan media pembelajar melalui permainan ular tangga sebagai kelompok yang menerima perlakuan dengan menggunakan permainan ludo sebagai kelompok kontrol dalam penelitian. Menurut (Sugiyono, 2012, p. 7) Penelitian dengan pendekatan eksperimen adalah suatu

penelitian yang berusaha mencari pengaruh variabel tertentu terhadap variabel yang lain dalam kondisi yang terkontrol secara ketat.

Desain penelitian yang digunakan adalah:

Kelompok	Treatment	Posttest
E	X	O ₁
K		O ₂

Keterangan:

E : Kelompok eksperimen (media permainan ular tangga)

K : Kelompok kontrol (media permainan ludo)

X : diberi perlakuan

O₁ : Motivasi belajar kelompok eksperimen

O₂ : Motivasi belajar kelompok kontrol

Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran melalui permainan ular tangga untuk kelompok eksperimen dan media pembelajaran melalui permainan ludo untuk kelompok kontrol. Adanya kelompok eksperimen dan kelompok kontrol untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar antara kelompok yang diberi perlakuan media pembelajaran melalui permainan ular tangga dan kelompok yang tidak dalam mata pelajaran yang sama yaitu mata pelajaran dasar-dasar perbankan pada kelas X program keahlian akuntansi pada SMK Negeri 22 Jakarta.

C. Populasi dan Sampling

“Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya” (Sugiyono, 2010, p. 80). Populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa program keahlian akuntansi SMK N 22 Jakarta tahun ajaran 2017/2018 dengan jumlah 144 siswa yang terbagi dalam 3 tingkatan kelas. Populasi terjangkau adalah seluruh siswa program keahlian akuntansi kelas X yang berjumlah 72 siswa. Sampel yang diambil harus memenuhi kriteria yang ditentukan. Menurut (Sugiyono, 2010, p. 81) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.

Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *Propotional Simple Random Sampling*, dikatakan *simple* (sederhana), karena pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan dengan secara acak tanpa memperhatikan strata namun dalam pembagian harus tetap secara proposional dengan yang ada di dalam populasi. Dengan menggunakan *simple random sampling* semua populasi memiliki kesempatan yang sama. Penentuan jumlah sampel adalah sebagai berikut:

Tabel III.1 Penentuan Jumlah Sampel

Kelas	Jumlah siswa	Media
Akuntansi 1 (Kelas	36	Ludo

Kontrol)		
Akuntansi 2 (Kelas Eksperimen)	36	Ular Tangga
Jumlah	72	60

Sumber : Data penelitian diolah tahun 2018

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan instrumen dalam bentuk kuisisioner dengan menggunakan skala likert (likert scale) untuk mendapatkan data yang dibutuhkan dalam penelitian, yang mengukur motivasi belajar pada siswa yang menggunakan media pembelajaran melalui permainan ular tangga dengan menggunakan media ludo.

1. Media permainan ular tangga

a. Definisi Konseptual

Media Permainan Ular Tangga *Master banking*, permainan ular tangga yang dimasukkan soal-soal pada mengenai perbank pada kartu soal sehingga siswa dapat bermain dan belajar secara bersamaan.

b. Definisi Operasional

Media Permainan Ular Tangga *Master banking*, permainan ular tangga yang dimasukkan soal-soal mengenai perbankan pada kartu soal sehingga siswa dapat bermain dan belajar secara bersamaan.

Cara bermain permainan Ular Tangga *Master banking* yaitu :

- 1) Pertama semua pemain harus menaruh pion pada kotak start, lalu pemain mengocok dadu sampai keluar angka enam untuk memulai permainan.
- 2) Pion digerakkan sesuai dengan angka dadu yang didapatkan.
- 3) Ketika pemain mendapatkan angka 6 pemain dapat berjalan kembali, ketika bergerak ke kotak yang terdapat anak tangga atau ekor ular pemain tidak akan naik atau turun dan dapat mengocok dadu kembali, ketika yang didapat angka bukan 6 dan menuju kotak yang ada tangga maka pemain dapat naik hingga ke kotak diujung tangga dan sebaliknya apabila berada pada ekor ular maka pemain harus turun kembali.
- 4) Apabila pemain berada pada kotak Bank Show maka pemain harus menjawab pertanyaan yang ada pada kartu soal pada kertas yang telah disediakan.
- 5) Setelah pemain menjawab pertanyaan selanjutnya pemain yang lain baru dapat berjalan.
- 6) Permainan berlangsung selama 40 menit, pemain dinyatakan menang apabila sampai di garis finish atau ketika waktu habis point yang didapat ketika menjawab

soal maka akan diakumulasi, pemain yang mendapatkan poin tertinggi yang menang.

2. Media permainan ludo

a. Definisi Konseptual

permainan Ludo *Master banking*, hampir sama dengan pemain ludo tradisional terdiri dari 4 pion yang berbeda warna, namun pada permainan ini akan ditambahkan kartu soal, setiap pemain yang pionnya berada pada kotak pertanyaan harus menjawab kartu soal yang tersedia.

b. Definisi Operasional

permainan Ludo *Master banking*, hampir sama dengan pemain ludo tradisional terdiri dari 4 pion yang berbeda warna, namun pada permainan ini akan ditambahkan kartu soal, setiap pemain yang pionnya berada pada kotak pertanyaan harus menjawab kartu soal yang tersedia.

Cara Bermain Ludo *Master banking*

- 1) Setiap pemain memilih warna dan markas ludo lalu pemain hompimpa untuk menentukan giliran pertama untuk berjalan.
- 2) Pemain yang ingin memulai game harus mendapat angka 6 untuk memulai game untuk keluar dari markas dan berjalan searah jarum jam.

- 3) Pemain hanya bisa berada dalam satu kotak apabila pemain lawan mendapat angka yang menunjukkan kotak yang sama maka pemain sebelumnya harus dikirim kemarkasnya kembali untuk pemain yang kembali ke markas harus mendapat angka enam untuk keluar.
- 4) Pemain yang berjalan lalu pionnya berdiri di kotak pertanyaan maka harus menjawab pertanyaan pada kertas yang disediakan pemain yang lain harus menunggu giliran sampai pemain menyelesaikan soal tersebut.
- 5) Pemain yang berhasil memasukan keempat pion kedalam rumah maka dinyatakan sebagai pemenang atau ketika waktu permainan selesai 40 menit maka pemenang ditentukan dengan jumlah jawaban yang benar pada soal yang dikerjakan.

3. Motivasi Belajar

a. Definisi Konseptual

Motivasi belajar adalah gaya penggerak serta dorongan energi dalam diri seorang yang menimbulkan kegiatan belajar untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai. Motivasi belajar dicerminkan melalui jenis-jenis motivasi yaitu intrinsik dan ekstrinsik.

b. Definisi Operasional

Motivasi belajar diukur dengan menggunakan kuesioner dengan skala *Likert*. yang digunakan untuk mengukur motivasi belajar melalui jenis-jenis motivasi motivasi intrinsik dan ekstrinsik dengan sub indikator sebagai berikut : adanya hasrat dan keinginan untuk sukses dan berhasil, adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, adanya harapan dan cita-cita, dorongan kognitif, keinginan untuk mendapat keterampilan, adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, adanya lingkungan yang kondusif, pujian, hadiah, nilai, ajakan, suruhan, adanya penghargaan dalam belajar, persaingan dan hukuman.

4. Kisi-kisi Instrumen Motivasi Belajar

Kisi-kisi instrument digunakan untuk mengukur motivasi belajar yang ditentukan oleh indikator-indikator yang dijadikan sebagai acuan untuk pembuatan pernyataan atau pertanyaan. Untuk memudahkan penyusunan instrumen, maka perlu digunakan kisi-kisi instrument (Sugiyono, 2010, p. 103).

Tabel III.2 Kisi-Kisi Instrumen Motivasi Belajar

Indikator	Sub Indikator	Pernyataan Uji Coba		Pernyataan Valid		Drop
		(+)	(-)	(+)	(-)	
Intrinsik	Adanya hasrat dan keinginan berhasil	1,3,5	2,4,7	1,3,5	2,4,7	
	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	6,8,10,13	9	6,8	9	10,13
	Adanya harapan dan cita-cita masa depan	11,12,15,16	14,19	11,12,15,16	19	14

	Dorongan kognitif	17,18,20,	21,22	17,18,20,	21	22
	Keinginan untuk mendapat keterampilan	23,25,26	24,27	23,25,26	24,27	
Ekstrinsik	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	28,29,32	30,31	28,29,32	30,31	
	Adanya lingkungan yang kondusif	33,36	34,35,37	33,36	35,37	34
	Pujian	38,39,41	40,42	38	40	39,41,42
	Hadiah	43,44,46,47		43,44,47		46
	Nilai	45,49,51	48,50	45,49	48,50	51
	Ajakan	52,54,55	53,56	52,54,55	53,56	
	Suruhan	57,58,60	59,61	57,58,60	61	59
	Adanya penghargaan dalam belajar	62,64,65		62,64		65
	Persaingan	63,66,68	67	63,66,68	67	
	Hukuman	69,70,71,73	72	71,73	72	69,70

Sumber: Data diolah Peneliti

Untuk mengisi kuesioner model skala likert dalam instrumen penelitian yang telah disediakan alternatif jawaban yang telah disediakan sesuai serta diberi nilai 1 sampai dengan 5. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel sebagai berikut :

Tabel III. 3 Skala Instrumen Penelitian Variabel Y

No.	Alternatif Jawaban	Pernyataan Positif	Pernyataan Negatif
1	Sangat Setuju (SS)	5	1
2	Setuju (S)	4	2
3	Ragu-ragu (R)	3	3
4	Tidak Setuju (TS)	2	4
5	Sangat Tidak Setuju (STS)	1	5

Sumber: Data diolah Peneliti

5. Pengujian Validitas dan Realibilitas Instrumen

a. Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk mengukur apakah alat ukur yang digunakan dapat mengukur apa yang ingin diteliti oleh peneliti. Data yang dikatakan valid adalah data sama antar data yang dilaporkan oleh peneliti dengan data yang sesungguhnya terjadi. Cara perhitungan uji coba validitas item yaitu dengan cara mengkorelasikan skor tiap item dengan skor total item. Rumus yang digunakan dalam uji validitas yaitu menggunakan product moment dengan angka kasar yaitu sebagai berikut (Arikunto, 2015, p. 87).

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} : koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y, dua variabel yang dikorelasikan

N : Jumlah responden

X : Skor item

Y : Skor total

Dalam uji validitas jika r hitung $>$ r tabel, maka butir pernyataan dianggap valid, dapat digunakan dalam instrument. Namun jika r hitung $<$ r tabel, maka butir pernyataan dianggap tidak valid atau

drop, yang kemudian butir pernyataan tersebut tidak dapat digunakan

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan dalam melihat konsistensi dari jawaban yang diberikan oleh responden. Untuk mengukur reliabilitas terhadap butir-butir pernyataan yang telah valid, maka digunakan rumus *Alpha* yaitu sebagai berikut:

$$r_{ii} = \left[\frac{n}{(n-1)} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_1^2}{\sigma_1^2} \right]$$

Keterangan:

r_{ii} : reliabilitas yang dicari

$\sum \sigma_1^2$: jumlah varians skor tiap-tiap item

σ_1^2 : varians total

E. Teknik Analisis Data

Setelah data yang didapat telah diuji validitas instrument maka akan dilakukan uji Fisher's terlebih dahulu uji persyaratan data, uji normalitas data dengan uji Lilifors dan uji Homogenitas data dengan melakukan uji F.

1. Uji Persyaratan analisa

a. Uji Normalitas Data

Uji Normalitas digunakan untuk melihat apakah data yang telah didapat berdistribusi normal atau tidak dan akan diuji

dengan rumus *Liliefors* pada taraf signifikan 0,05 yaitu resiko kesalahan hanya sebesar 5% dan tingkat kepercayaan sebesar 95%. Data akan berdistribusi normal apabila $L_o < L_t$. Uji normalitas dilakukan pada motivasi belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran melalui permainan monopoli dan motivasi belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran melalui permainan ludo. Rumus yang digunakan adalah (Sudjana, 2005, p. 466).

$$L_o = |F(Z_i) - S(z)|$$

Keterangan:

L_o : harga mutlak terbesar

$F(Z_i)$: peluang angka baku

$S(Z_i)$: proporsi angka baku

b. Uji Homogenitas Data

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui bahwa sampel sama atau tidaknya data yang diambil dari populasi yang sama. Uji homogenitas ini dilakukan dengan menggunakan uji F pada taraf signifikan 0,05% dengan rumus (Sudjana, 2005, p. 250).

$$F = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{Varians terkecil}}$$

Kriteria pegujian:

Jika hasil $F_{hitung} < F_{tabel}$, maka H_o diterima. (data homogen)

Jika hasil $F_{hitung} > F_{tabel}$, maka H_0 ditolak. (data tidak homogen)

2. Uji Hipotesis

Uji hipotesis merupakan tahap terakhir yang dilakukan setelah uji persyaratan analisis data, setelah diketahui bahwa data sampel berdistribusi data normal dan data homogen. Untuk mengetahui perbedaan, maka uji hipotesis dilakukan menggunakan uji T untuk sampel terpisah. Rumus yang digunakan dalam uji-t yaitu (Sudjana, 2005, p. 239).

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{Sgab \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

$$\text{Sedangkan } Sgab = \sqrt{\frac{(n_1-1)S_1^2 + (n_2-1)S_2^2}{n_1+n_2-2}}$$

Keterangan:

\bar{X}_1 : nilai rata-rata hitung data kelompok eksperimen

\bar{X}_2 : nilai rata-rata hitung data kelompok kontrol

S_1^2 : varians data kelompok eksperimen

S_2^2 : varians data kelompok kontrol

$Sgab$: simpangan baku kedua kelompok

n_1 : jumlah siswa pada kelompok eksperimen

n_2 : jumlah siswa pada kelompok kontrol

F. Hipotesis Statistik

Dikarenakan penelitian ini merupakan penelitian untuk menguji perbedaan, maka hipotesis statistik penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_a : \mu_1 \neq \mu_2$$

H_0 : tidak terdapat perbedaan motivasi belajar antara kelas yang menggunakan media pembelajaran melalui permainan ular tangga dengan yang menggunakan media pembelajaran melalui permainan ludo.

H_a : terdapat perbedaan motivasi belajar antara kelas yang menggunakan media pembelajaran melalui permainan ular tangga dengan yang menggunakan media pembelajaran melalui permainan ludo

Kriteria pengujian:

Jika hasil thitung < t tabel, maka H_0 diterima, H_a ditolak

Jika hasil thitung > t tabel, maka H_0 ditolak, H_a diterima