BAB III

METODE PENELITIAN

A. Variabel dan Definisi Operasional

1. Variable Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Menurut Sugiyono (2013) dalam penelitian eksperimen ada perlakuan (*treatment*), dengan demikian metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan.

Variabel penelitian yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari dua variabel. Variabel-variabel tersebut adalah :

a. Variabel terikat : *Burnout* Belajar

b. Variabel bebas : Teknik *Jigsaw* dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

Variabel yang menjadi perlakuan dalam metode eksperimen ini adalah teknik *jigsaw* yang diberikan dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS). Kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa teknik *jigsaw*, dan kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan teknik *jigsaw*, melainkan hanya mengikuti metode yang digunakan sehari-hari oleh guru mata pelajaran seperti biasanya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Definisi Operasional

a. Variabel *burnout* belajar

Burnout belajar yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah kelelahan secara emosional yang disebabkan oleh tuntutan belajar, memiliki sikap sinisme dan meninggalkan pelajaran serta merasa menjadi pelajar yang tidak kompeten. Dalam *burnout* ada beberapa aspek yaitu: aspek keletihan emosi (*emotional exhaustion*), depersonal (*cynism*), dan menurunnya keyakinan akademik (*reduce academid efficacy*). Yang diukur dengan menggunakan skala *burnout* belajar sebagai instrument pengumpulan data yang utama.

b. Variabel Teknik *Jigsaw*

Teknik *jigsaw* ini merupakan model pembelajaran yang didesain adanya interaksi sosial antar individu dengan memberikan tanggung jawab antar kelompok supaya terhindar dari perbedaan kompetensi dan mendorong siswa bersikap ketergantungan positif serta meningkatkan gairah belajar. Teknik ini bisa digunakan dalam pembelajaran yang bersifat naratif dan lebih banyak menggunakan teori-teori sehingga dapat dijadikan sebagai pembahasan dalam diskusi kelompok. Dalam hal ini pembelajaran yang digunakan adalah Ilmu Pengetahuan Sosial yang didalamnya lebih banyak berisi tentang naratif.

Teknik *jigsaw* dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial ini diberikan dengan beberapa tahapan sebagai berikut: 1) Siswa diberikan penjelasan tentang teknik *jigsaw* secara singkat atau siswa diberitahukan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

tentang aturan main yang akan diberikan didalam kelas tersebut. 2) Guru membagi kelompok menjadi 4 atau 5 kelompok sesuai jumlah siswa. 3) Siswa diberikan sub bab pada masing-masing anggota kelompok untuk dipelajari. 4) Guru memberikan waktu untuk memahami sub bab yang telah dibagikan pada siswa. 5) Setelah selesai memahami dilanjutkan dengan membagi tugas pada masing-masing siswa untuk menjelaskan apa yang telah dipahami 6) Memberikan evaluasi pada masing-masing kelompok terhadap materi yang telah dipelajari bersama dengan menggunakan teknik *jigsaw*.

B. Subjek Penelitian

Subjek penelitian dalam penelitian eksperimen ini berjumlah 30 siswa kelas VIII SMP Islam Ngoro Jombang, tahun ajaran 2016/2017. Peneliti memilih kelas VIII SMP sebagai subjek karena menurut pendapat beberapa guru bahwa kelas kelas VIII F memiliki banyak catatan siswa yang sering terlihat malas ketika pembelajaran berlangsung. Nilai ulangan harian dan hasil dari kelengkapan catatan buku pelajaran siswa juga ada beberapa siswa yang masih sering belum melengkapi catatan pelajaran pada buku pelajarannya. Selain itu, kelas VIII F juga belum pernah mendapatkan teknik *jigsaw* sehingga kelas ini menjadi salah satu kelas yang dipilih dalam penelitian ini. Dari sini diharapkan agar responden penilitian bisa lebih mudah menganalisa dirinya dalam mengisi Kuesioner yang telah disediakan, untuk menguji intentitas *burnout* belajar pada siswa. Oleh sebab itu, peneliti mengambil sample yaitu kelas VIII tahun ajaran 2016/2017 yang masih aktif di sekolah.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dalam penelitian ini, peneliti membagi subjek penelitian menjadi 2 kelompok, dengan jumlah masing-masing 15 siswa. Pembagian kelompok dilakukan dengan melihat kriteria tertentu yaitu dilihat dari nilai prestasi belajarnya serta keaktifan siswa dalam kesehariannya. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan yaitu pemberian materi pembelajaran ilmu pengetahuan sosial dengan menggunakan teknik *jigsaw* dan kelompok kontrol tidak diberikan treatmen apapun.

Selain itu, alasan peneliti menentukan sampel tersebut, karena menurut guru hampir semua siswa kelas VIII SMP Islam Ngoro Jombang pernah mengalami *burnout* belajar, hal tersebut melihat dari data catatan guru mata pelajaran tentang siswa yang malas ketika pembelajaran berlangsung, nilai ulangan harian dan hasil dari kelengkapan catatan buku pelajaran siswa, sehingga nantinya bisa dijadikan acuan dalam menurunkan *burnout* belajar siswa. Adapun nama-nama siswa yang menjadi subyek penelitian (terlampir).

C. Desain Eksperimen

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah rancangan desain eksperimen kuasi (*quasi experimental*) dengan melakukan kontrol terhadap beberapa variabel non-eksperimental dan ada kelompok kontrol sebagai kelompok koomparatif untuk memahami efek perlakuan (Latipun, 2010). Desain ini direkomendasikan dapat digunakan untuk melakukan penelitian pada manusia. Terdapat beberapa macam desain eksperimen kuasi salah satunya yang digunakan dalam penelitian adalah *post test only non-equivalent control group design.* Desain ini hampir sama dengan *posttest control group design*, hanya saja pada

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

desain ini pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random (Sugiono, 2009).

Dalam penelitian ini, peneliti bertujuan untuk mengetahui pengaruh atau akibat dari pemberian perlakuan *(treatment).* Yang dimaksud *treatment* dalam penelitian ini adalah metode pembelajaran *jigsaw* dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial, sehingga nantinya bisa diukur tingkat pengaruh atau tidaknya perlakuan tersebut untuk mengurangi *burnout* belajar pada siswa.

Menurut Suryabrata (2003) sesuai dengan namanya, jenis pendekatan ini banyak dituntut menggunakan angka, mulai dari pengambilan data, penafsiran terhadap data tersebut, serta penampilan dari hasilnya.

Secara garis besar, desain experimen yang digunakan pada penelitian ini digambarkan sebagai berikut:

NR	**X**	**O_2**
	-	**O_4**

Gambar 2. Desain Penelitian *Posttest only Non-equivalent Control Group Design*

Adapun keterangan dari gambar 2.1 diatas, atau disebut juga skema desain penelitian *post test only non-equivalent control group design*, adalah sebagai berikut:

Tabel 1.
Keterangan posttest only *Non-equivalent Control Group Design*

O_2	*Post Test* pada kelompok eksperimen
O_4	*Post Test* pada kelompok kontrol
X	Intervensi pada kelompok eksperimen berupa metode pembelajaran *jigsaw* dalam pembelajaran IPS
-	Tidak ada Intervensi pada kelompok kontrol

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Adapun pemberian intervensi sebagaimana yang digambarkan pada (**X)** diatas, peneliti jabarkan agar menjadi kejelasan dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

a. Pelaksanaan Intervensi dilakukan dengan memberi metode pembelajaran *jigsaw* dalam pembelajaran IPS, dengan alokasi waktu kurang lebih 1 x 40 menit.
b. Setelah pertemuan intervensi dilakukan, selanjutnya diberikan *post test* untuk masing-masing kelompok (kelompok experimen dan kelompok kontrol) dengan *post test* yang sama.

D. Prosedur Eksperimen

Prosedur eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini dibagi menjadi 3 (tiga) tahap, antara lain:

1. Tahap Pra Eksperimen
   a) Uji (Validitas dan Reliabilitas) alat ukur, dengan menguji cobakan berupa pengisian skala *burnout* belajar kepada subjek lain, yang memiliki kriteria subjek yang sama seperti subjek penelitian.
   b) Peneliti meminta perizinan kepada pihak akademik untuk melakukan try out pada sekolah yang berberda.
   c) Peneliti memberikan skala *burnout* belajar pada siswa untuk mengetahui ke validan skala yang akan di jadikan instrument penelitian.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

d) Peneliti melakukan try out, dan menghitung skala uji coba untuk mengetahui mana sajakah aitem-aitem yang valid, setelah teruji kevalidan aitem barulah dijadikan instrument penelitian.

e) Sebelum pelaksanaan eksperimen, peneliti memberikan surat perizinan kepada kepala sekolah.

f) Selanjutnya Memberikan buku panduan pelaksanaan teknik *jigsaw* dan penjelasan teknis pelaksanaannya kepada guru yang bersangkutan dalam menjalankan perlakuan kepada kelompok eksperimen.

g) Setelah mendapatkan perizinan dari kepala sekolah sekaligus telah memberitehukan rencana pelaksanaan penelitian kepada guru kelas, peneliti mempersiapkan peralatan yang akan dijadikan sebagai bahan eksperimen.

2. Pelaksanaan Eksperimen

a) Eksperimenter bersama guru mata pelajaran masuk pada tiap kelompok (eksperimen dan kontrol).

b) Eksperimenter mengobservasi pelaksanaan metode pembelajaran *jigsaw* dalam pembelajaran IPS, sedangkan pada kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan (atau diberikan metode pembelajaran biasa yang dilaksanakan ditempat tersebut).

c) Pada kelompok eksperimen diberikan perlakuan metode pembelajaran *jigsaw* selama kurang lebih 2 x 40 menit (2 kali petemuan).

d) Guru membagi topik pelajaran yang akan diberikan kepada kelompok eksperimen menjadi 5 bagian/subtopik.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

e) Sebelum bahan pelajaran atau sub topik diberikan, guru memberikan pengenalan mengenai topik yang akan dibahas pada pertemuan hari itu. Guru menuliskan topik pada papan tulis dan menanyakan pada para siswa mengenai apa saja yang mereka ketahui berkaitan dengan topik tersebut.

f) Guru mulai menempatkan siswa dalam kelompok, yang masing-masing kelompok beranggotakan antara 4-5 orang. Kemudian menugaskan seorang siswa dari setiap kelompok sebagai pemimpin.

g) Menugaskan setiap siswa untuk mempelajari satu bagian materi. Dengan cara Bahan materi / sub topik bagian pertama diberikan kepada siswa yang pertama, sedangkan siswa kedua menerima bagian yang kedua. Demikian seterusnya.

h) Memberikan waktu kepada siswa untuk mempelajari materi yang menjadi bagiannya, paling tidak dua kali agar ia menjadi familier dengan materinya.

i) Membentuk “kelompok-kelompok ahli”, yang anggotanya adalah seorang siswa dari masing-masing “kelompok asal”. Mereka bergabung menjadi satu kelompok (ahli) untuk mempelajari satu bagian materi yang sama. Guru memberikan waktu pada masing-masing “kelompok ahli” untuk mendiskusikan poin-poin penting dari sub bahasan materi bagian mereka sebagai pedoman presentasi yang akan mereka lakukan di “kelompok asal”.

j) Meminta masing-masing siswa untuk kembali ke “kelompok asal” mereka.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

k) Meminta masing-masing siswa untuk mempresentasikan materi bagiannya di “kelompok asal”. Guru mendorong anggota kelompok yang lain untuk mengajukan pertanyaan yang bertujuan untuk klarifikasi.

l) Guru mengobservasi proses diskusi dari satu kelompok ke kelompok yang lain. Jika kelompok lain mengalami hambatan (misalnya ada yang mendominasi atau melakukan *misbehavior*) guru melakukan intervensi.

j) Diakhir sesi memberikan kuis yang berkaitan dengan materi sehingga siswa dengan segera dapat menyadari bahwa apa yang mereka lakukan bukanlah aktivitas yang sia-sia.

k) Sedangkan pada kelompok kontrol tidak diberikan intervensi apapun, (atau diberikan metode pembelajaran biasa yang dilaksanakan ditempat tersebut).

3. Post-Eksperimen

a) Untuk selanjutnya kepada kelompok eksperimen, setelah peneliti memberikan perlakuan, kemudian memberikan alat ukur skala *burnout* belajar kembali untuk melihat *burnout* belajar pada siswa terjadi perubahan atau tidak. Dan Kelompok kontrol juga dimunculkan kembali untuk diberikan alat ukur skala *burnout* belajar.

b) Peneliti melihat kembali skor dari alat ukur berupa skala *burnout* belajar yang telah diberikan kepada kedua kelompok (kelompok eksperimen dan kelompok kontrol) untuk dilihat hasil *burnout* belajarnya terjadi penurunan atau tidak terhadap salah satu kelompok sehingga bisa terlihat pengaruh daripada metode pembelajaran itu.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pelaksanaan Eksperimen dilaksanakan selama 2 hari dan membutuhkan waktu kurang lebih 2x 40 menit (2 kali pertemuan). Pelaksanaan eksperimen sekaligus pemberian angket *burnout* belajar dilaksanakan dua hari secara langsung dikarenakan jika pelaksanaan dilakukan tidak berturut-turut, maka ditakutkan akan terjadi *bias*, dan juga siswa akan mulai lupa terhadap metode pembelajaran yang diberikan, sehingga akan lebih menyulitkan untuk bisa mengetahui pengaruh daripada metode tersebut.

E. Validitas Eksperimen

Menurut Latipun (2006) Sehubungan dengan hasil suatu experimen, maka validitas penelitian terdapat dua macam, yaitu: Validitas yang berhubungan dengan efek yang ditimbulkan atau *validitas internal*, dan validitas yang berhubungan dengan penerapan hasil experimen atau *validitas external.*

1) Validitas Internal

Cook dan Campbell (1979, dalam Latipun 2006) mengemukakan sejumlah pengganggu validitas internal yang perlu diperhatikan dalam penelitian ini, antara lain:

(a) *History* adalah kejadian-kejadian khusus yang terjadi diluar perlakuan selama penelitian berlangsung yaitu antara pengukuran pertama dan kedua yang mempengaruhi penelitian.

(b) *Maturation* adalah proses yang dialami subjek seiring berjalanya waktu pada subjek sehingga menimbulkan perubahan, seperti: lebih dewasa, menjadi apatis, lebih berpengalaman, makin terampil dan makin kuat.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

(c) *Testing* adalah faktor pengujian tergantung dari desain yang dilakukan sehingga terjadi penurunan atau kenaikan pada skor uji akhir pada sebuah alat tes.

(d) *Instrumentasi* adalah cara pengukuran yang dilakukan dalam eksperimen

(e) *Regresi statistik* merupakan kecenderungan hasil pengukuran variabel terikat untuk bergeser kea rah pusat.

2) Validitas External

Validitas external merupakan validitas penelitian yang menyangkut dengan mampu atau tidaknya sebuah hasil penelitian dapat digeneralisasikan pada populasi (Latipun, 2011), selain itu juga berhubungan dengan penerapan hasil eksperimen. Menurut Cook dan Campbell (1979 dalam Latipun, 2011) pengganggu validitas external diantaranya adalah sebagai berikut:

(a) Interaksi seleksi dan perlakuan yang berkaitan dengan populasi yang ditargetkan. Karena itu seleksi sampel dilakukan dari populasi yang jelas.

(b) Interaksi kondisi dan perlakuan yang berkaitan dengan tempat kondisi subyek penelitian.

(c) Histori dan perlakuan. Penelitian eksperimen biasanya dilakukan dalam waktu yang pendek dan pada saat yang khusus sebagaimana yang dipilih oleh peneliti.

Penelitian ini menginginkan agar variabel internal dan eksternal terpenuhi. Validitas internal berkaitan dengan sejauhmana hubungan sebab-akibat antara variabel bebas (metode pembelajaran *jigsaw*) dan variable terikat (*burnout* belajar) yang ada dalam penelitian. Jenis ancaman pada validitas internal ini

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

adalah demoralisasi imbangan (Creswell, 2013), yakni keuntungan diadakannya penelitian bisa tidak setara karena yang di treatment hanyalah kelompok eksperimen. Sebagai tindakan responsif untuk mengatasi ancaman tersebut, peneliti akan memberikan treatment juga pada kedua kelompok namun setelah berakhirnya penelitian (debriefing). Sedangkan untuk menghindari ancaman dari variable eksternal peneliti menghadirkan kelompok kontrol.

F. Instrumen Penelitian

1. Instrumen Perlakuan

Instrument yang digunakan dalam penelitian ini ada dua yaitu instrumen perlakuan dan instrument pengukuran, dalam hal ini instrumen perlakuan menggunakan modul pelaksanaan teknik *jigsaw* dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (terlampir).

2. Instrumen Pengukuran

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa skala *burnout* belajar (untuk mengetahui siswa yang mengalami kejenuhan belajar) sebagai instrumen pengumpulan data utama.

Aspek-aspek yang digunakan dalam penelitian ini diadopsi dari Maslach dan Leiter (2002, dalam Muna, 2013) seperti yang terdapat dalam MBI-SS (*Maslach Burnout Inventory-Student Survey*) yaitu:

(1) Keletihan emosi (*emotional exhaustion*), yang ditunjukkan dengan sering merasa lelah, frustasi, mudah tersinggung, sedih, putus asa, tidak berdaya, merasa tertekan, mudah marah, dan perasaan tidak nyaman dalam melakukan tugas-tugas sekolah.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

(2) Depersonalisasi (*cynism*), yaitu menjauhnya individu dari lingkungan sekitar, merasa tidak mampu bersosialisasi terhadap orang lain, mudah menegeluh setiap hari, merasa tidak perduli dengan orang lain, emosi tidak terkontrol, kehilangan harapan dalam belajar, merasa terjebak, dan merasa gagal.

(3) Menurunnya keyakinan akademik (*reduce academic efficacy*), ditandai dengan perasaan rendah dirii terhadap dirinya sendiri, kehilangan semangat belajar, merasa tidak kompeten, individu mengalami ketidak puasan terhadap prestasi yang didapat dan merasa tidak pernah melakukan sesuatu yang bermanfaat bagi dirinya dan orang lain.

Skala yang dibuat oleh peneliti diuji cobakan (*try out*) kepada subjek lain yang memiliki kriteria khusus sama seperti subjek penelitian. Uji coba yang dilakukan dalam penelitian disebut "*judgement perception*". Skala ini merupakan skala tertutup dengan menggunakan empat kategori jawaban yaitu Sangat setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS).

Skala memiliki dua macam aitem, *favorable* dan *unfavorable.* Penilaian jawaban untuk aitem *favorable* adalah 4 untuk pilihan sangat setuju (SS), 3 untuk pilihan jawaban setuju (S), 2 untuk pilihan tidak setuju (TS), dan 1 untuk pilihan sangat tidak setuju (STS). Sedangkan penilaian jawaban *unfavorable* adalah 1 untuk pilihan sangat setuju (SS), 2 untuk pilihan setuju (S), 3 untuk pilihan tidak setuju (TS), dan 4 untuk pilihan sangat tidak setuju (STS). *Blue print* untuk skala *burnout* belajar pada siswa dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 2.
Blue Prin Skala Burnout Belajar

Aspek	Indikator	F/UF	No. Item
Keletihan emosional	1. Sering merasa lelah	F UF	1,2 3
	2. Frustasi	F UF	4 5,6
	3. Mudah tersinggung	F UF	7 8
	4. Sedih	F UF	9 10
	5. Putus asa	F UF	11,12 13
	6. Tidak berdaya	F UF	14 15
	7. Merasa tertekan	F UF	16 17
	8. Mudah marah	F UF	18 19
	9. Perasaan tidak nyaman dalam melakukan tugas-tugas sekolah	F UF	20 21
Depersonal	1. Merasa tidak mampu bersosialisasi dengan orang lain	F UF	22 23
	2. Merasa ingin menjauh dari lingkungan sekitar	F UF	24 25
	3. Mudah mengeluh setiap hari	F UF	26 27
	4. Merasa tidak perduli dengan orang lain	F UF	28 29
	5. Emosi tidak terkontrol	F UF	30 31
	6. Kehilangan harapan dalam belajar	F UF	32 33
	7. Merasa terjebak	F UF	34 35
	8. Merasa gagal	F UF	36 37
Menurunnya keyakinan akademik	1. Merasa rendah diri	F UF	38 39
	2. Rendahnya aktifitas	F UF	40 41
	3. Kehilangan semangat belajar	F UF	42,43 44
	4. Merasa tidak kompeten	F UF	45 46
	5. Mengalami ketidak puasan terhadap prestasi yang didapat	F UF	47,48 49

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

a. Validitas Isi

Validitas isi menurut menurut Sukardi (2011) merupakan derajat dimana sebuah tes evaluasi mengukur cakupan substanti yang ingin diukur. Validitas isi adalah ketepatan suatu alat ukur ditinjau dari isi alat ukur tersebut. Suatu alat ukur dikatakan memiliki validitas isi apabila isi atau materi atau bahan alat ukur tersebut betul-betul merupakan bahan yang representatif terhadap bahan pembelajaran yang diberikan. Artinya, isi alat ukur diperkirakan sesuai dengan apa yang telah diajarkan berdasarkan kurikulum.

Menurut Guion (1977), validitas isi hanya dapat ditentukan berdasarkan judgmen para ahli. Validitas isi suatu tes tidak mempunyai besaran tertentu yang dihitung secara statistika, tetapi dipahami bahwa tes itu sudah valid berdasarkan telaah kisi-kisi tes (dalam Surapranata, 2009).

Cara menyelidiki validitas isi alat ukur dalam penelitian ini dapat dilakukan dengan menggunakan pendapat suatu '*expert judgement*' yang terdiri dari ahli-ahli dalam bidangnya dan ahli-ahli dalam pengukuran, bukan oleh penulis (Straub, 1989 dalam Azwar, 2013:132). Bila cara tersebut sulit untuk dilakukan, maka dapat dikerjakan dengan cara membandingkan materi alat ukur tersebut dengan bahan-bahan dalam penyusunan alat ukur, dengan analisis rasional. Apabila materi alat ukur cocok dengan materi penyusunan alat ukur, berarti alat ukur tersebut memiliki validitas isi.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dalam penelitian ini menggunakan instrument penelitian berupa modul penggunaan teknik *jigsaw* dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial. Untuk menguji modul dalam hal ini berarti validitas isi membutuhkan pengujian terhadap isi tes dengan analisis rasional atau lewat para ahli yang biasa disebut *professional judgement*.

Lawshe (1975) merumuskan *Content Validity Ratio* (CVR) yang dapat digunakan untuk mengukur validitas isi aitem-aitem berdasarkan data empirik. Dalam pendekatannya ini sebuah panel yang terdiri dari para ahli yang disebut *subject matter experts* (SME) diminta untuk menyatakan apakah aitem dalam skala sifatnya esensial bagi operasionalisasi konstrak teoritik skala yang bersangkutan. Aitem dinilai esensial bilamana aitem tersebut dapat mempresantasikan dengan baik tujuan pengukuran.

Selanjutnya modul pelaksanaan teknik *jigsaw* ini dinilai oleh beberapa ahli (*subject meter expert*) yang ahli dalam psikologi pendidikan, psikologi perkembangan anak, dan ahli pendidikan pembelajaran ilmu pengetahuan sosial. Para SME diminta menilai apakah suatu aitem esensial dan relevan atau tidak dengan tujuan pengukuran skala, dengan menggunakan lima tingkatan skala mulai dari 1 (yaitu sama sekali tidak esensial dan tidak relevan) sampai dengan 5 (yaitu sangat esensial dan sangat relevan) (Azwar, 2013).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Rumusan CVR sebagai berikut:

$$\mathbf{CVR = \frac{(ne - N/2)}{(N/2)}}$$

Keterangan :

Bila ne = banyaknya SME yang menilai suatu aitem esensial

N = banyaknya SME yang melakukan penilaian

Angka CVR bergerak antar -1.00 sampai dengan +1.00, dengan CVR = 0,00 berarti bahwa 50% dari SME dalam panel menyatakan aitem adalah esensial dan karenanya valid.

Pelaksanaan penelitian dimulai sejak tanggal 28 Juni hingga 30 Juli 2016. Dimulai dengan memberikan angket CVR kepada *subject mater expert* untuk memberikan penilaian pada buku yang akan dijadikan panduan pelaksanaan eksperimen selama beberapa minggu, dalam proses menunggu hasil dari penilaian para ahli peneliti mulai mempersiapkan rancangan penelitian dengan berdiskusi pada beberapa guru kelas. Setelah mengetahui hasil dari penilaian CVR peneliti mulai mencetak ulang buku panduan pelaksanaan teknik *jigsaw* yang kemudian diberikan kepada salah satu guru mata pelajaran di SMP Islam.

Hasil dari angket CVR yang telah diberikan kepada beberapa SME pada 21 aitem, mendapatkan nilai rata-rata 4,08. Perolehan tersebut diatas 0,50, sehingga dapat disimpulkan bahwa buku panduan teknik jigsaw

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dapat digunakan sebagai alat instrument untuk mengurangi burnout belajar pada penelitian ini.

b. Validitas Butir

Validitas berasal dari kata *validity* yang mempunyai arti sejauhmana ketepatan dan kecermatan suatu instrument pengukur dalam melakukan fungsi ukurannya (Azwar, 2013). Suatu alat tes dapat dikatakatan mempunyai validitas yang tinggi apabila alat ukur tersebut dapat menjalankan fungsinya atau memberikan hasil ukur yang tepat dan akurat sesuai dengan apa yang diinginkan dalam penelitian.

Arikunto (2010) menjelaskan bahwa validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tangkat kevalidan atau kesahihan suatu instrument. Penilaian validitas instrument penenelitian dilakukan dengan membandingkan atau mengkorelasikan antara hal yang dinilai dengan kriterianya.

Pada pengujian alat ukur penggunaan penelitian dapat menunjukkan seberapa besar alat untuk penelitian mampu mengukur variabel yang terdapat dalam suatu penelitian. Dengan kata lain, validitas merupakan suatu ukuran yang dapat menunjukkan tingkat akurasi suatu alat ukur. Suatu alat ukur yang salah memiliki validitas rendah, begitupun sebaliknya. (Sugiyono, 2013).

Sebelum penelitian dilaksanakan terlebih dahulu peneliti melakukan uji coba (*try out*) skala *burnout* belajar terlebih dahulu kepada siswa lain yang mempunyai kriteria sama pada subjek penelitian. Selanjutnya ketika

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

instrumen tersebut sudah benar valid dan reliabel kemudian peneliti memberikan kepada siswa SMP Islam Ngoro Jombang sekaligus pelaksanaan penelitian pada tanggal 29 dan 30 Juli 2016.

Hasil dari uji coba (*try out*) terhadap 30 siswa yang sama dengan subjek penelitian dari 49 aitem yang menggunakan SPSS 16.0 menunjukkan bahwa nilai *cronbach's alpha sebesar* 0,898 mendekati nilai 1,00, sehingga menunjukkan bahwa skala ini layak untuk digunakan dalam penelitian.

Sedangkan hasil dari butir-butir pernyataan valid dapat dilihat pada tabel hasil olah SPSS 16.0 yang terdapat pada kolom *corrected Item-Total Correlation* (terlampir).

Dari 49 aitem skala *burnout* belajar yang telah diuji cobakan pada 30responden, maka diperoleh 37 aitem yang valid yaitu pada nomer 2, 3, 4, 5, 9, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 18, 19, 20, 21, 24, 26, 27, 28, 30, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 48 dan 49. Sedangkan aitem-aitem yang tidak valid berjumlah 12 yaitu pada nomer 1, 6, 7, 8, 10, 17, 22, 23, 25, 29, 31, dan 47.

Dalam penelitian kuantitatif skala pengukuran yang digunakan harus menggunakan aitem yang valid saja, sehingga aitem yang tidak valid dianggap gugur dan tidak terpakai. Dari setiap dimensi dan indikator variabel diwakili oleh aitem yang valid dan digunakan sebagai alat ukur penelitian.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c. Reliabilitas Alat Ukur

Reliabilitas menunjuk pada suatu pengertian bahwa suatu instrument cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data, karena instrument tersebut sudah baik. Artinya, kapanpun alat pengumpul data tersebut digunakan akan memberikan hasil ukur yang sama. (Arikunto, 2010)

Uji reliabilitas bertujuan untuk mengetahui tingkat efetivitas suatu instrument penelitian. (Arikunto, 2010). Suatu instrument dikatakan reliabel jika cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data, karena instrument tersebut sudah baik, tidak bersifat tendensius, datanya memang benar sesuai dengan kenyataan hingga beberapa kali diambil, hasilnya akan tetap sama.

Pendekatan reliabilitas yang prosedurnya lebih praktis dan dapat mengatasi beberapa problem yang ditemui pada pendekatan tes-ulang adalah pendekatan *single Trial Administration* yang menghasilkan estimasi reliabilitas konsistensi internal. Menurut Azwar (2013) salah satu formula konsistensi internal yang popular adalah formula koefisien alpha (α). Sebagaimana ditunjukkan oleh namanya, data untuk menghitung koefisien reliabilitas alpha diperoleh lewat sekali saja penyajian skala pada sekelompok responden.

Dalam penelitian ini menghitung reliabilitas untuk mencari formula koefisien reliabilitas alpha menggunakan SPSS 16.0 uji statistic *Cronbach alpha* yang dilihat pada *output* SPSS tabel *realibility statistic*. Apabila

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

korelasi 0,7 atau lebih maka dikatakan aitem tersebut memberikan tingkat reliabel yang cukup, sebaliknya apabila nilai korelasi dibawah 0,7 maka dikatakan aitem tersebut kurang reliable. Hasil daripada uji statistic *Cronbach alpha* dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3.
Output SPSS Hasil Realibilitas skala burnout setelah uji coba

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
0,898	0,897	49

Dari hasil uji coba skala burnout belajar menunjukkan bahwa nilai cronbach's alpha lebih dari 0,7 yang berarti skala burnout reliabel.

G. Analisis Data

Sesuai dengan desain eksperimen yang telah dikemukakan dihalaman sebelumnya, maka metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan uji Mann-Whitney U. Sebelum melakukan analisis data, maka terlebih dahulu dilakukan uji asumsi atau prasyarat yang meliputi uji normalitas, hal itu dilakukan dengan maksud agar kesimpulan yang ditarik tidak menyimpang dari kebenaran yang seharusnya (Hadi, 2000).

Uji normalitas adalah pengujian tentang kenormalan distribusi data (Noor, j., 2011) uji normalitas digunakan untuk menguji apakah variable penelitian ini terdistribusi secara normal atau tidak. Data yang layak digunakan sebagai data

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

penelitian adalah data yang berdistribusi secara normal. Uji ini menggunakan teknik *Kolmogorov-smirnov* dengan kaidah yang digunakan bahwa apabila signifikansi > 0,05 maka dikatakan distirbusi normal, begitu pula sebaliknya jika signifikansinya < 0,05 maka dikatakan distribusi tidak normal (Azwar, 2012).

Sedangkan metode analisis data yang digunakan adalah *Mann Whitney U-Test* dimana uji tersebut digunakan untuk menguji hipotesis komparatif dua sample independen bila datanya berbentuk ordinal (Muhid, 2012). Untuk memudahkan dalam perhitungan, maka seluruh perhitungan dengan bantuan computer program *statistical package for social science* (SPSS) versi 16.0 *for windows* sehingga *dari out put* computer dapat diketahui besarnya nilai Z di akhir semua teknik statistik yang di uji.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id