

BAB III

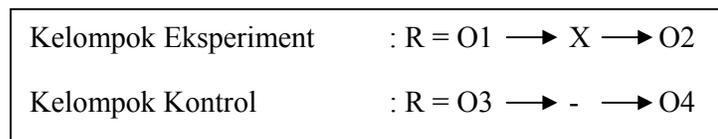
METODOLOGI PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan format eksplanasi eksperimen. Desain eksperimen yang digunakan adalah *True Experiment* dengan model Desain Eksperimen Ulang (*Pretest Posttest Control Group Design*), dimana akan terdapat kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang akan dipilih secara *Random Classter sampling* atau dipilih secara acak berdasarkan kelas (dalam Latipun, 2010).

Terdapat dua variabel penelitian yaitu variabel X (variabel bebas) = Metode Pembelajaran *Good Behavior Game* dan variabel Y (variabel terikat) = *Self Regulation*. Sedangkan untuk subyek penelitian akan dibagi menjadi dua kelompok penelitian, yaitu kelompok eksperimen yang akan mendapatkan perlakuan dan kelompok kontrol yang nantinya tidak mendapatkan perlakuan.

Berikut adalah rancangan eksperimen *Pretest-Posttest Control Group Design* yang akan dilakukan (dalam Liche Seniati, 2009):



Gambar 3.1 Rancangan Eksperimen

Keterangan :

R : Dipilih Secara Random

O1 : Pemberian *Pre-test*

O2 : Pemberian *Post-test*

X : Pemberian Perlakuan

- : Tidak Ada Perlakuan

Untuk kelompok eksperimen, langkah pertama akan diberikan *pre-test* berupa skala regulasi diri. Langkah kedua kelompok eksperimen akan diberikan perlakuan berupa pemberian *game*, dan langkah ketiga akan kembali diberikan *post-test* berupa skala regulasi yang sama akan tetapi dengan susunan nomor yang berbeda untuk melihat pengaruh pemberian *game* terhadap regulasi diri pada subyek penelitian.

Bentuk *game* yang akan diberikan adalah kuis. Adapun kuis yang diberikan berupa permainan dengan bentuk teka-teki silang (*crosswords*), mencari kata yang tersembunyi (*sceret words*), dan menyusun kata (*scramble words*). Kuis ini akan dibuat sesuai dengan materi pelajaran yang telah dipelajari pada pertemuan tersebut. Pelaksanaan permainan kuis ini adalah guru akan memberikan beberapa pertanyaan yang akan dituliskan atau dibacakan didepan kelas yang kemudian siswa harus berlomba untuk menjawabnya. Masing-masing kelompok harus mengumpulkan poin sebanyak-banyaknya. Untuk kelompok yang mampu menjawab pertanyaan dengan benar maka akan mendapatkan satu poin, jika jawaban salah atau tidak tepat tidak ada pengurangan poin.

Sedangkan untuk kelompok kontrol tahap pertama akan diberikan *pre-test*, sama seperti pada kelompok eksperimen akan tetapi pada tahapan kedua kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan dengan diberikan *game* akan tetapi dengan metode pembelajaran seperti biasa dan tahap terakhir akan diberikan *post-test*.

Berdasarkan rancangan penelitian diatas, maka langkah-langkah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan

Tahap persiapan merupakan langkah awal yang dilakukan sebelum mengadakan penelitian. Adapun langkah-langkah yang dimaksud adalah sebagai berikut:

a) Menyusun proposal penelitian

Untuk memulai penelitian, peneliti harus menyusun proposal penelitian. Dengan adanya proposal penelitian ini akan memudahkan peneliti menyampaikan maksud dan tujuan penelitian yang akan dilaksanakan.

b) Menentukan lokasi penelitian

Lokasi penelitian juga tak kalah penting dalam sebuah penelitian. Penelitian ini akan dilaksanakan di MTsN 1 Bojonegoro.

c) Membuat instrument penelitian

Dalam sebuah penelitian instrument penelitian mempunyai kedudukan yang sangat penting. Dengan adanya instrument akan memudahkan peneliti memperoleh data sesuai dengan kebutuhan.

Dalam penelitian ini, instrument yang disusun berupa skala *likert self regulation* yang telah disetujui oleh dosen pembimbing.

d) Mengurus surat izin penelitian

Dalam mengurus surat izin penelitian, langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

- 1) Meminta surat izin ke Program Studi
- 2) Setelah surat izin selesai dibuat, peneliti harus meminta tanda tangan Dekan Fakultas, kemudian diserahkan ke sekolah tempat penelitian.

2. Tahap Pelaksanaan

Tahap ini memasuki pelaksanaan penelitian setelah semua tahap persiapan diselesaikan. Adapun langkah-langkah yang dilakukan pada tahap pelaksanaan adalah sebagai berikut:

- a) Memberikan *pre-test* kepada siswa-siswi
- b) Melaksanakan pembelajaran bahasa inggris dengan *metode good behavior game* (pemberian treatment).

Adapun kegiatan dalam pemberian treatment adalah:

- 1) Tahap pembukaan
 - a. Guru mengucapkan salam
 - b. Guru mengajak siswa-siswi untuk berdoa sebelum memulai pelajaran
 - c. Absensi

2) Tahap kegiatan (inti)

- a. Guru memberitahukan kepada siswa bahwa pembelajaran akan dikemas dengan metode yang berbeda dengan metode yang biasa dilakukan.
- b. Guru membagi siswa menjadi 4 kelompok, pembagian kelompok tersebut dilakukan oleh guru dengan cara yang sederhana, yaitu membagi kelompok sesuai deret bangku tempat duduk siswa. Masing-masing kelompok beranggotakan 8 - 9 siswa.
- c. Guru menyampaikan aturan permainan yang akan berlangsung. Adapun aturannya adalah :
 1. Masing-masing kelompok harus kompak dalam mengumpulkan poin.
 2. Untuk kelompok yang berhasil menjawab pertanyaan dengan benar maka akan mendapatkan tambahan poin.
 3. Tidak ada pengurangan poin untuk jawaban salah.
- d. Guru juga menyampaikan bahwa di akhir pertemuan akan ada *reward* untuk kelompok dengan nilai poin tertinggi.
- e. Guru memulai pembelajaran dengan bentuk pemberian *game*. *Game* tersebut berisikan sejumlah pertanyaan yang dikemas dalam bentuk permainan yang menyenangkan.

- f. Guru mempersilahkan pada siswa yang hendak menjawab pertanyaan untuk menuliskan jawaban di papan tulis yang sudah tersedia.
 - g. Setelah semua pertanyaan terjawab, kemudian guru bersama siswa mengoreksi jawaban tersebut satu-persatu. Sehingga nanti akan terlihat kelompok mana yang menjawab benar dan kelompok mana yang menjawab salah.
 - h. Setelah itu guru mencatat poin yang diperoleh masing-masing kelompok yang nantinya akan dijumlahkan dengan pertemuan selanjutnya.
 - i. Guru mengumumkan kelompok mana yang memperoleh poin tertinggi pada pertemuan tersebut. Sambil mengingatkan bahwa kelompok yang mendapatkan poin tertinggi pada pertemuan tersebut belum tentu menjadi pemenang karena masing-masing kelompok masih dapat mengumpulkan poin pada pertemuan selanjutnya.
- 3) Tahap penutup
- a. Menyampaikan kepada siswa bahwa kegiatan belajar sudah selesai.
 - b. Guru memberikan pesan kepada siswa untuk selalu rajin belajar dan mempelajari kembali materi yang sudah diajarkan di rumah.
 - c. Guru menutup pertemuan dengan mengucapkan salam.

- c) Selama proses belajar berlangsung dilakukan pengamatan terhadap siswa.
- d) Memberikan *post-test*
- e) Tahap analisis data

Pada tahap ini peneliti harus menganalisis data yang diperoleh dari tahap-tahap pelaksanaan penelitian serta menulis laporan hasil penelitian.

B. Subyek Penelitian

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2008). Jadi populasi bukan hanya orang, tetapi juga obyek dan benda-benda alam yang lain.

Penelitian ini akan dilakukan di MTsN 1 Bojonegoro. Populasi yang diambil oleh peneliti adalah siswa kelas VII MTsN 1 Bojonegoro yaitu sebanyak 7 kelas. Pada kelas VII masing-masing kelas di isi sekitar 35 siswa tanpa perbedaan *gender*. Untuk sampel penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu 2 kelas yang cara pengambilannya akan diacak secara *random classter* dimana dari ke-tujuh kelas tersebut mempunyai kesempatan untuk terpilih menjadi sampel penelitian, akan tetapi nantinya hanya akan terpilih dua kelas. Kemudian akan dilakukan kembali *random classter* terhadap dua kelas tersebut untuk dijadikan kelompok eksperimen atau kelompok kontrol.

Karena tidak memungkinkan jika ada perubahan kelas, maka setelah ditemukan dua kelas yaitu kelas VII-F dan kelas VII-G yang akan dijadikan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, kemudian peneliti melakukan *random cluster sampling* pada kelas VII-F dan kelas VII-G yang kemudian didapat 16 siswa dari kelas VII-G yang nantinya akan diberikan perlakuan sebagaimana yang sudah direncanakan oleh peneliti dan 16 siswa dari kelas VII-F yang nantinya akan dijadikan sebagai pembanding dalam penelitian ini. Ke 16 siswa dari kelas VII-F dan kelas VII-G tersebut diasumsikan memiliki keragaman yang beragam, sehingga penelitian ini nantinya dapat diterapkan ditempat lain.

Tabel 3.1 Sampel Penelitian

Kelompok Kontrol		Kelompok Eksperimen	
No. Absen	Nama	No.Absen	Nama

1	Abida Nuril Ilya	1	Ahmad Ulil Fahmi
2	Devita Putri Anggita	2	Ani Khalimatur Rofi'ah
3	Dewi Nur Rochmatin	3	Anika Syahdila Putri
4	Hasrul Hidayatullah	4	Arista Puji Ariyanti
5	Kholilur Rohman	5	Eni Nurhidayah
6	Lia Marfuatus Sholikhah	6	Fatwatun Nurlaili
7	Mochamad Arif Sefendi	7	Indra Safera Mia Anjani
8	Mochamad Farouk Wafi	8	M. Qomarudin Islami
9	Muhammad Ainul Yakin	9	Miftahul Ma'arif
10	Neni Nurul Sholikhah	10	Moh. Alfian Aziddin Nur Khoir
11	Nuril Lailiyah	11	Moh. Ibnu Khoir
12	Septi Nur Laela	12	Novita Ratna Sari
13	Siti Khusnul Khotimah	13	Tasriful Arifudin
14	Yuliatin	14	Umar Sahid
15	Zulfikar Madhavicki	15	Uswatun Khasanah
16	Angita Silviani	16	Ariyul Mufida

C. Instrumen Penelitian

1. Metode Pembelajaran *Good Behavior Game*

Good behavior game merupakan model pembelajaran yang lahir dari metode pembelajaran behavioral (pengembangan perilaku). Rumpun model mengajar behavioral banyak dilandasi oleh asumsi empiris bahwa segenap perilaku siswa adalah fenomena yang dapat diobservasi, diukur dan dijabarkan dalam bentuk perilaku-perilaku khusus. Perilaku-perilaku khusus inilah yang menjadi tujuan belajar siswa (dalam Muhibbin, 1995). Dalam rumpun model mengajar behavioral terdapat banyak model mengajar, salah satunya adalah *good behavior game*. Ayllon dan Azrin

(dalam Indrijati, 2004) mengatakan bahwa *good behavior game* merupakan salah satu bentuk penguatan (*reinforcement*) positif.

a) Definisi Operasional

Metode pembelajaran *good behavior game* merupakan metode pembelajaran yang dalam pelaksanaan proses pembelajaran guru akan memberikan permainan, yang mana permainan tersebut diberikan sebagai penguat bagi siswa agar siswa aktif dalam proses belajar, dengan tata cara dan aturan yang sudah ditentukan.

b) Alat Ukur

Alat ukur untuk variabel X (metode pembelajaran *good behavior game*) adalah permainan yang sudah dipersiapkan oleh peneliti, salah satunya adalah *puzzle* mata pelajaran bahasa Inggris yang sesuai dengan materi yang disampaikan oleh guru dikelas.

Kelompok eksperimen nantinya akan mendapatkan perlakuan selama 4 kali pertemuan. Permainan tersebut akan mendorong siswa untuk saling membantu dalam menyelesaikan permainan tersebut, khususnya pada masing-masing kelompok.

2. *Self regulation*

Self regulation berkaitan dengan bagaimana individu mengaktualisasikan dirinya dengan menampilkan serangkaian tindakan yang ditujukan pada pencapaian target. Menurut Zimmerman (1988) siswa yang memiliki strategi belajar *self regulation* adalah siswa yang aktif mengoptimalkan fungsi personal, perilaku dan lingkungan. Fungsi

personal berarti siswa merencanakan, mengolah, dan mengevaluasi berbagai informasi yang dipelajari dalam proses belajarnya. Fungsi perilaku dapat dilihat dari usaha siswa dalam melakukan evaluasi terhadap kemajuan belajarnya dan menentukan konsekuensi akan keberhasilan dan kegagalan. Dan fungsi lingkungan dapat dipahami ketika siswa mampu menyeleksi, mengatur atau bahkan membuat lingkungan fisik atau sosialnya dapat mendukung proses belajar.

a) Definisi Operasional

Self regulation merupakan kemampuan siswa dalam mengatur diri untuk mencapai sesuatu yang dicita-citakan dengan menggunakan kemampuan yang dimilikinya. Pengaturan waktu dan kemampuan mengatur lingkungan menjadi hal yang utama dalam meningkatkan *self regulation* siswa.

b) Alat Ukur Penelitian

Alat ukur dalam penelitian ini adalah angket yang didapatkan dari indikator. Indikator yang digunakan dalam penelitian ini mengadaptasi dari Devi Karulina (2005) Fakultas Psikologi UNAIR yang dikembangkan oleh Zimmerman yang didasarkan teori sosial kognitif.

Menurut Zimmerman (1988), siswa yang memiliki *self regulated learning*, yaitu:

- 1) Siswa yang aktif mengoptimalkan fungsi personal, berarti siswa merencanakan mengolah dan mengevaluasi berbagai informasi yang dipelajari dalam proses belajarnya.
- 2) Siswa aktif dalam mengoptimalkan fungsi perilaku. Fungsi perilaku dapat dilihat dari usaha siswa dalam melakukan evaluasi terhadap kemajuan belajarnya dan menentukan konsekuensi akan keberhasilan dan kegagalannya.
- 3) Siswa aktif dalam mengoptimalkan fungsi lingkungan. Fungsi lingkungan dapat dipahami ketika siswa mampu menyeleksi, mengatur atau bahkan membuat lingkungan fisik atau sosialnya dapat mendukung proses belajarnya.

Untuk mengukur *self regulation* peneliti menyusun instrument dalam bentuk skala *likert*. Skala *likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial (dalam Sugiyono, 2008). Sedangkan bentuk item yang digunakan adalah *favorable* dan *unfavorable*, dengan keterangan sebagai berikut:

- 1) *Favorable*

Merupakan pernyataan sikap yang menyatakan hal-hal yang positif mengenai sikap subyek, kalimatnya bersifat mendukung atau memihak pada sikap subyek. Bentuk item *favorable self regulation* menggunakan 4 alternatif pilihan jawaban, yaitu Sangat Setuju

(SS) = 3, Setuju (S) = 2, Tidak Setuju (TS) = 1 dan Sangat Tidak Setuju (STS) = 0.

2) *Unfavorable*

Artinya pernyataan sikap mungkin pula berisi hal-hal yang negatif mengenai sikap subyek, yaitu yang bersifat tidak mendukung ataupun kontra dengan sikap subyek yang hendak diungkap. Bentuk item *unfavorable self regulation* juga menggunakan 4 alternatif pilihan jawaban, yaitu Sangat Setuju (SS) = 0, Setuju (S) = 1, Tidak Setuju (TS) = 2 dan Sangat Tidak Setuju (STS) = 3.

Peneliti sengaja menghilangkan jawaban tengah, dikarenakan (dalam Fitriyah, 2007):

- 1) Kategori ragu-ragu memiliki artian ganda, dapat diartikan netral, jadi setuju tidak dan tidak setuju juga tidak.
- 2) Adanya jawaban tengah akan menimbulkan kecenderungan untuk menjawab ragu-ragu (*central tendency effect*), terutama bagi mereka yang ragu-ragu dalam memilih jawabannya.
- 3) Penghilangan jawaban tengah memudahkan peneliti untuk melihat kecenderungan jawaban responden ke arah setuju atau tidak setuju.

Tabel 3.2 Blue Print

No.	Dimensi	Indikator	Item		jml	%
			Favorable	Unfavorable		
1.	Personal	- Organisasi dan transformasi	1, 9, 38	23, 11, 62	6	27,27%
		- Memorisasi	6, 25, 45	17, 37, 65	6	
		- Penetapan tujuan dan perencanaan	12, 20, 66	2, 46, 51	6	
2.	Perilaku	- Evaluasi diri	13, 36, 52	41, 57, 33	6	36,36%
		- Konsekuensi diri	4, 15, 50	19, 34, 64	6	
		- Pencatatan	21, 8, 60	42, 53, 48	6	
		- Mengemukakan ide	7, 43, 61	22, 29, 54	6	
3.	Lingkungan	- Mengatur lingkungan	26, 63, 49	10, 28, 59	6	36,36%
		- Mencari informasi	14, 44, 55	16, 31, 35	6	
		- Review	3, 40, 24	32, 27, 58	6	
		- Meminta bantuan	5, 39, 56	18, 30, 47	6	
Total					66	100%

c) Validitas dan Reliabilitas

1) Validitas

Validitas berasal dari kata *validity* yang mempunyai arti sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu instrument pengukuran (tes) dalam melakukan fungsi ukurannya (Saifuddin Azwar, 2007). Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Valid berarti instrument tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur (Sugiyono, 2008). Suatu tes atau instrument pengukuran dapat dikatakan mempunyai validitas yang tinggi apabila alat tersebut menjalankan fungsi ukurnya, atau memberikan hasil ukur yang sesuai dengan maksud dilakukannya pengukurannya tersebut (Saifuddin Azwar, 2006).

Validitas alat ukur diuji dengan menggunakan bantuan komputer program *Statistical Package For Social Sciene* (SPSS) versi 11.5 *for windows*. Syarat bahwa item-item tersebut valid adalah nilai korelasi (r_{hitung} harus positif dan lebih besar atau sama dengan r_{tabel} dimana untuk subyek ketentuan $df = N-2$ pada penelitian ini karena $N = 70$, berarti $70-2 = 68$ dengan menggunakan taraf signifikansi 5%, maka diperoleh $r_{tabel} = 0,235$ (lihat di tabel nilai r *product moment*, dalam Ali Anwar, 2009).

Berikut adalah rumus korelasi *product moment*:

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

Keterangan:

N = Banyaknya Subyek

X = Angka Pada Variabel

Y = Angka Pada Variabel Kedua

R_{xy} = Nilai Korelasi *Product Moment*

Berikut ini adalah hasil validitas item dengan menggunakan bantuan SPSS versi 11.5 *for windows*.

Tabel 3.3 Item Valid Dan Item Gugur

No.	Dimensi	Indikator	jmlh	Item	
				Valid	Tidak Valid
1.	Personal	- Organisasi dan transformasi	6	38	1, 9, 23, 11, 62
		- Memorisasi	6	6, 37, 45, 65	17, 25
		- Penetapan tujuan dan perencanaan	6	20, 46, 66	2, 12, 51
2.	Perilaku	- Evaluasi diri	6	13, 52	36, 41, 57, 33
		- Konsekuensi diri	6	15, 50, 19, 34, 64	4
		- Pencatatan	6	53, 48	21, 8, 60, 42,
		- Mengemukakan ide	6	7, 43, 61, 22, 29, 54	-
3.	Lingkungan	- Mengatur lingkungan	6	10, 28, 26, 63, 49	59
		- Mencari informasi	6	31, 55	14, 44, 16, 35
		- Review	6	3, 58, 24	32, 27, 40
		- Meminta bantuan	6	18, 30, 39, 56	5, 47
Jumlah			66	37	29

2) Reliabilitas

Reliabilitas merupakan penerjemahan dari kata *reliability* yang mempunyai asal kata *rely* dan *ability*. Pengukuran yang memiliki reliabilitas tinggi disebut sebagai pengukuran yang reliabel (*reliable*). Atau dengan kata lain reliabilitas adalah sejauh mana hasil suatu pengukuran dapat dipercaya (Saifuddin Azwar, 2007).

Hasil pengukuran dapat dipercaya hanya apabila dalam beberapa kali pelaksanaan pengukuran terhadap kelompok subyek yang sama diperoleh hasil yang relatif sama, selama aspek yang diukur dalam diri subyek memang belum berubah. Dari hasil pengolahan data dengan menggunakan program SPSS versi 11,5 diperoleh hasil sebagai berikut; Berdasarkan nilai koefisien *Cronbach's Alpha* sebesar 0.8286 > 0.235, maka instrument tersebut valid. Artinya semua item tersebut reliabel sebagai instrument. Kriteria lain menyebutkan, jika nilai korelasi = atau > dari 0.80 maka instrument tersebut reliabel dan sebaliknya (Sarwono dalam Suhadianto, 2010). Berdasarkan nilai koefisien *Cronbach's Alpha* sebesar 0.8286 > 0.80, maka instrument tersebut dikatakan reliabel.

3) Uji Prasyarat Normalitas Data

Sebelum menentukan teknik analisis apa yang digunakan, terlebih dahulu harus dilakukan uji prasyarat normalitas data dengan menggunakan teknik *Kolmogorov-Smirnov*. Setelah dilakukan uji normalitas data didapatkan skor signifikan 0,200 untuk kelompok

eksperiment dan 0,200 kontrol yang keduanya lebih besar dari 0,05. Sehingga data tersebut berdistribusi normal, sehingga untuk analisis data menggunakan *T-test*.

D. Analisis Data

Dalam proses analisis data untuk *self regulation*, peneliti menggunakan uji *statistik parametrik*, dengan menggunakan Analisis Komparasi yang didalamnya terdapat *T-test of Related*. *T-test of Related* adalah statistik parametrik yang yang mana dengan *T-test of Related* tersebut peneliti berkeinginan untuk mengetahui apakah ada perubahan antara sebelum dan setelah pemberian perlakuan (Ali Anwar, 2009).

Dalam hal ini untuk mengetahui apakah ada perubahan antara sebelum dan setelah pemberian perlakuan metode manajemen kelas *good behavior game*. Atau dengan kata lain apakah metode manajemen kelas *good behavior game* efektif untuk menumbuhkan *self regulation* siswa.