

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini adalah jenis penelitian lapangan (*field research*). Penelitian lapangan merupakan suatu penyelidikan atau penelitian dimana peneliti langsung terjun ke lapangan untuk mencari bahan-bahan yang mendekati realitas kondisi yang diteliti. Pendekatan yang digunakan ialah pendekatan kuantitatif dengan penelitian survey. Penelitian survey ini dilakukan untuk membuat suatu generalisasi dari suatu pengamatan terbatas atau sampel menjadi kesimpulan yang berlaku umum bagi populasi yang banyak jumlahnya dengan menggunakan *questioner*.¹

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan penelitian langsung di MI NU Nurul Huda Kacu Banget Kaliwungu Kudus, yang difokuskan pada siswa kelas IV (empat) untuk memperoleh data yang kongkrit tentang pengaruh strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar.

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.² Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV MI NU Nurul Huda Kacu Banget Kaliwungu Kudus tahun ajaran 2019/2020.

Adapun jumlah peserta didik di MI NU Nurul Huda Kacu Banget Kaliwungu Kudus adalah 37 siswa. Peneliti mengambil populasi peserta didik kelas IV (empat), hal ini dikarenakan pada kelas IV strategi pembelajaran yang akan diteliti adalah strategi *Crossword Puzzle* yang sudah diterapkan pada peserta didik kelas IV pada pelajaran tema sikap kepahlawanan.

¹ Masrukhin, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, (Kudus: Media Ilmu Press, 2015), 37.

² Sugiyono, *Statistika untuk Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2014), 61.

Tabel 3.1
Populasi penelitian

Kelas	Jenis Kelamin		Total
	L	P	
IV	17	20	37

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Sampel juga dapat disimpulkan bahwa sampel adalah sebagian populasi yang diteliti. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga, dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu.³

Mengenai pengambilan sampel, peneliti berpedoman pada pendapat Suharsimi Arikunto bahwa apabila subjeknya kurang dari 100, maka lebih baik diambil semua, sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi, selanjutnya jika jumlah subjeknya lebih besar dari 100 dapat diambil 10%-15% atau 20%-25% atau lebih.⁴

Adapun teknik pengambilan sampling peneliti menggunakan teknik *nonprobability sampling*, dalam teknik ini pengambilan sampel tidak memberikan peluang/kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *sampling jenuh* artinya semua anggota populasi dijadikan sampel.⁵ Jadi, sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV (empat) MI NU Nurul Huda Kacu Banget Kaliwungu Kudus.

C. Identifikasi Variabel

Variabel adalah suatu konsep yang beragam atau bervariasi.⁶

Adapun variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Variabel Independen

³ Sugiyono, *Statistika untuk Penelitian*, 62.

⁴ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), 134.

⁵ Nanang Martono, *Strategi Penelitian Kuantitatif : Analisis Isi dan Analisis Data Sekunder*, (Depok: Raja Grafindo Persada, 2016), 80-81.

⁶ Duwi Priyatno, *Paham Analisa Statistik Data dengan SPSS*, (Yogyakarta: MediaKom, 2010), 8.

Variabel independen (bebas) adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat).⁷ Adapun variabel independen pada penelitian ini, yakni Strategi *Crossword Puzzle* sebagai variabel (X).

2. Variabel Dependen

Variabel dependen (terikat) adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas.⁸ Adapun variabel dependen pada penelitian ini yaitu hasil belajar sebagai variabel (Y).

D. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah suatu definisi mengenai variabel yang dirumuskan berdasarkan karakteristik-karakteristik variabel tersebut yang diamati.⁹ Adapun definisi operasional pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle*

Pembelajaran aktif (*Cooprative Learning*) merupakan adalah sitem pembelajaran yang memberikan kesempatan pada siswa untuk bekerja sama dengan siswa yang lain dalam tugas-tugas yang terstruktur. Sedangkan *Crossword Puzzle* adalah salah satu permainan yang dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa menghilangkan esensi belajar yang sedang berlangsung, bahkan dapat melibatkan partisipasi siswa secara aktif sejak awal pembelajaran.¹⁰ Dari definisi operasional tersebut, maka aspek dan indikatornya sebagai berikut :

Tabel 3.2
Definisi Operasional

Variabel	Aspek	Indikator
Strategi Pembelajaran <i>Crossword Puzzle</i> (X)	Langkah pertama adalah dengan menjelaskan istilah atau nama-nama penting yang terkait	1) Guru menyampaikan materi pelajaran dengan menggunakan strategi <i>Crossword Puzzle</i> atau teka-teki

⁷ Sugiyono, *Statistika untuk Penelitian*, 4.

⁸ Sugiyono, *Statistika untuk Penelitian*, 4.

⁹ Saifuddin Azwar, *Strategi Penelitian*. (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2003), 74.

¹⁰ Hisyam Zaini, Dkk., *Strategi Pembelajaran Aktif*, (Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 2008), 7.

	dengan mata pelajaran yang telah anda ajarkan.	silang. 2) Guru menjelaskan istilah atau nama-nama penting yang terkait dengan materi pelajaran.
	Susunlah sebuah teka-teki silang sederhana dengan menyertakan sebanyak mungkin unsur pelajaran.	1) Guru menyusun soal <i>Crossword Puzzle</i> atau teka-teki silang secara sederhana. 2) Guru menyusun soal <i>Crossword Puzzle</i> atau teka-teki silang sesuai dengan materi pelajaran.
	Susunlah kata-kata pemandu pengisian teka-teki silang anda.	1) Guru menyusun soal <i>Crossword Puzzle</i> atau teka-teki silang dilengkapi dengan kata petunjuk pertanyaan mendatar dan menurun. 2) Guru membuat kata petunjuk pertanyaan mendatar dan menurun dengan jelas dan mudah dipahami.
	Bagikan teka-teki silang itu kepada siswa secara perseorangan.	Guru membagikan soal <i>Crossword Puzzle</i> atau teka-teki silang secara perseorangan.
	Tetapkan batas waktunya.	Guru memberikan batas waktu dalam menyelesaikan soal <i>Crossword Puzzle</i> atau teka-teki silang.
	Berikan penghargaan kepada individu atau tim yang paling banyak memiliki jawaban benar.	Guru memberikan tepuk tangan kepada siswa yang menjawab benar dalam menyelesaikan soal <i>Crossword Puzzle</i> atau teka-teki silang.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan intruksional, biasanya guru menetapkan tujuan belajar. Anak yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan pembelajaran atau tujuan intruksional.

Pengertian lain tentang hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar yang diperoleh siswa menjadi tolak ukur seorang guru untuk menilai proses pembelajaran yang telah dilakukan.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Wawancara

Wawancara adalah metode pengumpulan data dengan cara peneliti mengajukan pertanyaan secara lisan kepada seseorang (informan atau responden).¹¹ Dalam penelitian ini, wawancara akan dilakukan kepada guru mata pelajaran tema Sikap Kepahlawanan kelas IV (empat), dengan maksud untuk menggali data atau informasi tentang bagaimana pelaksanaan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* serta hasil belajar peserta didik ketika mengikuti pembelajaran tema Sikap Kepahlawanan di kelas IV (empat) MI NU Nurul Huda Kacu Banget Kaliwungu Kudus.

2. Kuesioner (Skala)

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.¹² Skala ini digunakan untuk memperoleh data mengenai strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* dan hasil belajar. Adapun kuesioner ini diberikan kepada peserta didik kelas IV (empat) MI NU Nurul Huda Kacu Banget Kaliwungu Kudus. Bentuk

¹¹ Nanang Martono, *Strategi Penelitian Kuantitatif : Analisis Isi dan Analisis Data Sekunder*, 85.

¹² Sugiyono, *Strategi Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2015), 199.

angket yang digunakan peneliti adalah angket berstruktur dengan jawaban tertutup, artinya angket tersebut menyediakan beberapa kemungkinan pertanyaan yang sudah disediakan alternatif jawaban.

Pertanyaan dalam angket berpedoman pada indikator dari variabel yang dijabarkan dalam butir soal. Semua butir soal dalam angket berupa pertanyaan obyektif sehingga respond hanya member tanda centang (\checkmark) pada jawaban yang dianggap paling sesuai dengan keadaannya. Dalam angket digunakan skala likert yang terdiri dari sangat setuju, setuju, ragu-ragu, tidak setuju, sangat tidak setuju.

Tabel 3.3
Tabel Skala Likert

Pernyataan <i>favorable</i>		Pernyataan <i>Unfavorable</i>	
Sangat sesuai	4	Sangat sesuai	1
Sesuai	3	Sesuai	2
Kurang Sesuai	2	Kurang Sesuai	3
Tidak Sesuai	1	Tidak Sesuai	4

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah pengumpulan data yang tidak langsung ditujukan pada subjek penelitian, tetapi melalui dokumen.¹³ Dokumen yang berbentuk gambar misalnya foto, yang mana gambar atau foto tersebut berkaitan dengan aktivitas belajar peserta didik dengan menggunakan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* di kelas IV (Empat) MI NU Nurul Huda Kacu Banget Kaliwungu Kudus. Ataupun foto yang terkait dengan pelaksanaan wawancara dengan guru yang bersangkutan.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat bantu yang digunakan oleh peneliti dalam kegiatan dalam kegiatannya mengumpulkan data agar menjadi sistematis. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket. Adapun kisi-kisi angket untuk variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y) adalah sebagai berikut:

¹³ Mahmud, *Strategi Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Pustaka Setia, 2011), 183.

Tabel 3.4
Instrumen Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle*

Variabel	Indikator	<i>Favorabel</i>	<i>Unfavorabel</i>
Strategi <i>Crossword Puzzle</i> (X)	Guru menyampaikan materi pelajaran dengan menggunakan strategi <i>Crossword Puzzle</i> atau teka-teki silang.	1	2
	Guru menjelaskan istilah atau nama-nama penting yang terkait dengan materi pelajaran	3, 4	5
	Guru menyusun soal <i>Crossword Puzzle</i> atau teka-teki silang secara sederhana.	6,7	8
	Guru menyusun soal <i>Crossword Puzzle</i> atau teka-teki silang sesuai dengan materi pelajaran.	9	10,11
	Guru menyusun soal <i>Crossword Puzzle</i> atau teka-teki silang dilengkapi dengan petunjuk pertanyaan mendatar dan menurun.	12	13
	Guru membuat petunjuk pertanyaan mendatar dan menurun dengan jelas dan mudah dipahami.	14	15
	Guru membagikan soal <i>Crossword Puzzle</i> atau teka-teki	16,17,18,19	20,21

	silang secara perseorangan.		
	Guru memberikan batas waktu dalam menyelesaikan soal <i>Crossword Puzzle</i> atau teka-teki silang.	22,23,24	25
	Guru memberikan tepuk tangan kepada siswa yang menjawab benar dalam menyelesaikan soal <i>Crossword Puzzle</i> atau teka-teki silang.	26	27

G. Teknik Analisis Data

1. Uji Validitas

Uji validitas adalah pengujian untuk membuktikan bahwa alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data atau mengukur data itu valid. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Uji validitas digunakan untuk mengukur sah atau tidaknya suatu kuosioner. Metode yang digunakan adalah *product moment person*.¹⁴

Hasil uji validitas masing-masing item pertanyaan (r korelasi) dapat diketahui dari output SPSS dengan melihat kolom *otal Correlation*. Uji signifikansi dilakukan dengan cara membandingkan nilai hitung korelasi dengan nilai r_{tabel} (*Product Moment*). Jika r_{hitung} tiap butir soal lebih besar dari r_{tabel} dan nilai r positif, maka butir pertanyaan tersebut dikatakan valid. Pengukuran uji validitas dapat dilakukan dengan cara mengkorelasikan antara skor butir pertanyaan dengan total konstruk atau variabel. Uji signifikansi dilakukan dengan cara membandingkan nilai hitung korelasi dengan nilai hitung r_{tabel} .

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas adalah alat untuk mengukur suatu kuosioner yang merupakan indikator dari variabel atau

¹⁴ Sugiyono, *Strategi Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, 122.

konstruk. Suatu kuosioner dikatakan reliabel, jika jawaban seseorang terhadap kenyataan konsisten atau stabil dari waktu ke waktu.

Adapun cara yang digunakan peneliti untuk melakukan uji realibilitas dapat digunakan program SPSS dengan menggunakan uji statistik *Cronbach Alpha*. Sedangkan kriteria bahwa instrumen itu dikatakan reliabel, apabila nilai yang didapat dalam proses pengujian dengan uji statistik *Cronbach Alpha* ($>0,60$). Dan sebaliknya jika *Cronbach Alpha* diketemukan angka koefisien lebih kecil ($< 0,60$) maka dikatakan tidak reliabel. Jadi, untuk melakukan uji reliabilitas dapat dengan menggunakan uji statistik *cronbach alpha*, agar dapat diketahui kuosioner reliabel atau tidak.

3. Uji Asumsi Klasik (Uji Prasyarat)

a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model variabel terikat dan variabel bebas keduanya mempunyai distribusi normal atau tidak. Model regresi yang baik adalah memiliki distribusi data normal atau mendekati normal.¹⁵ Dengan kriteria sebagai berikut:

- 1) Jika angka signifikan $> 0,05$ maka data berdistribusi normal, atau
- 2) Jika angka signifikan $< 0,05$ maka data berdistribusi tidak normal.

b. Uji Linearitas

Linearitas adalah keadaan dimana hubungan antara variabel *dependen* dengan variabel *independent* bersifat linear (garis lurus) dengan range variabel *independent* tertentu. Uji linearitas bisa diuji dengan *scatter plot* (diagram pancar) seperti yang digunakan untuk deteksi data outlier, dengan memberi tambahan garis regresi.¹⁶ Oleh karena *scatter plot* hanya menampilkan hubungan dua variabel saja, jika lebih dari dua data, maka pengujian data dilakukan dengan berpasangan tiap dua data. Adapun kriteria uji linearitas adalah :

- 1) Jika pada grafik mengarah ke kanan atas, maka data termasuk dalam kategori linear.

¹⁵ Masrukhin, *Statistika Inferensial*, 56.

¹⁶ Masrukhin, *Statistika Inferensial*, 77.

- 2) Jika pada grafik tidak mengarah ke kanan atas, maka data termasuk dalam kategori tidak linear.

4. Analisis Data

a. Analisis Pendahuluan

Analisis pendahuluan merupakan langkah awal yang dicantumkan dalam penelitian dengan cara memasukkan hasil pengolahan data angket responden ke dalam data tabel distribusi frekuensi. Untuk menganalisis data dalam penelitian ini digunakan teknik analisis statistik yang penilaiannya berdasarkan atas jawaban angket yang telah disebarkan kepada responden, dimana masing-masing item diberikan alternatif jawaban.

b. Analisis Uji Hipotesis

Analisis uji hipotesis merupakan tahap pembuktian kebenaran hipotesis yang peneliti ajukan. Dalam analisa ini peneliti mengadakan perhitungan lebih lanjut pada tabel distribusi frekuensi dengan mengkaji hipotesis. Dalam analisis pengujian hipotesis ini menggunakan analisis uji hipotesis asosiatif. Dimana analisis uji hipotesis asosiatif dalam penelitian ini menggunakan analisis product moment. Adapun rumus product momen adalah sebagai berikut:

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

Keterangan :

r : Koefisien korelasi $\sum X$: Jumlah skor pertanyaan
 $\sum Y$: Jumlah skor total n : Jumlah responden

Kemudian untuk mengetahui kelayakan model regresi dapat dilihat dari beberapa hal sebagai berikut:

a) Koefisien Determinasi

Uji koefisien determinasi adalah uji yang digunakan untuk mengetahui besaran dalam persen pengaruh variabel independen secara keseluruhan terhadap variabel dependen. Uji koefisien determinasi dinotasikan dengan *R square* (R^2).

5. Hasil Try Out

a. Uji Validitas Angket Strategi *Crossword Puzzle*

Uji instrument yang peneliti lakukan yaitu dengan cara menyebar angket sebanyak 27 kepada 20 responden di MI NU Tarbiyatul Islamiyah Klumpit Gebog Kudus. Uji validitas digunakan untuk mengukur sah atau tidaknya suatu kuesioner. Uji validitas ini dilakukan dengan cara melihat kolom *Corrected Item Total Correlation* dan membandingkan dengan nilai (*product moment*). Jika kolom *Corrected Item Total Correlation* tiap butir soal lebih besar dari nilai nilai kritis, maka butir pernyataan tersebut dikatakan valid.

Berdasarkan angket variabel Strategi *Crossword Puzzle* (X) yang di susun berdasarkan indikator-indikator sesuai teori kemudian dilakukan dengan menanyakan kepada dosen pembimbing tentang kisi-kisi dan instrumen penelitian, setelah di setujui kemudian angket tersebut di sebarakan kepada responden. Hasil uji validitas angket dari responden kemudian diolah dengan program SPSS 16.0 diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 3.5
Hasil Uji Validitas Try Out Strategi *Crossword Puzzle*

Variabel	Item	<i>Corrected Item Total Correlation (r-hitung)</i>	r tabel	Keterangan
Strategi <i>Crossword Puzzle</i> (X)	Q1	0,640	0,444	Valid
	Q2	0,028	0,444	Tidak Valid
	Q3	0,213	0,444	Tidak Valid
	Q4	0,882	0,444	Valid
	Q5	0,546	0,444	Valid
	Q6	0,622	0,444	Valid
	Q7	0,600	0,444	Valid
	Q8	0,790	0,444	Valid
	Q9	0,878	0,444	Valid
	Q10	0,747	0,444	Valid
	Q11	0,589	0,444	Valid
	Q12	0,560	0,444	Valid

Q13	0,700	0,444	Valid
Q14	0,466	0,444	Valid
Q15	0,259	0,444	Tidak Valid
Q16	0,457	0,444	Valid
Q17	0,882	0,444	Valid
Q18	0,511	0,444	Valid
Q19	0,280	0,444	Tidak Valid
Q20	0,498	0,444	Valid
Q21	0,484	0,444	Valid
Q22	0,640	0,444	Valid
Q23	0,569	0,444	Valid
Q24	0,165	0,444	Tidak Valid
Q25	0,470	0,444	Valid
Q26	0,466	0,444	Valid
Q27	0,452	0,444	Valid

Dalam *try out* ini terdapat item X yang tidak valid yaitu nomor 2, 3, 15, 19, dan 24, sehingga yang valid variabel X yaitu sebanyak 22 item yang nantinya akan dijadikan pertanyaan kepada responden di MI NU Nurul Huda Kacu Banget Kaliwungu Kudus.

b. Uji reliabilitas Angket *Strategi Crossword Puzzle* (X)

Dalam hal ini pengujian reliabilitas instrumen yang penulis gunakan yaitu *internal consistency*. Pengujian reliabilitas *internal consistency* dilakukan dengan cara mencoba instrumen sekali saja, kemudian data yang diperoleh dianalisis dengan teknik tertentu. Hasil analisis dapat digunakan untuk memprediksi realibilitas instrumen. Pengujian rabilitas instrumen dilakukan dengan bantuan program SPSS 16.0 dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 3.6
Hasil Uji Realibilitas

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.917	22

Dari perhitungan diatas diperoleh nilai *Alpha Cronbach* sebesar 0,917 lebih besar dari 0,60. Hasil tersebut mempunyai nilai realibilitas yang tinggi, sehingga dapat dikatakan bahwa instrumen variabel penerapan strategi *Crossword Puzzle* mempunyai tingkat realibilitas yang tinggi, sehingga dapat disimpulkan bahwa instrumen variabel tersebut reliabel.

c. Hasil Pengujian Variabel Hasil belajar

Hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yangrelativ menetap. Dalamkegiatan pembelajaran atau kegiatan intruksional, biasanya guru menetapkan tujuan belajar. Anak yang berhasil dalam belajar adalah yangberhasilmencapai tujuan pembelajaran atau tujuan intruksional. Adapun nilai hasil pelajaran tema sikap kepahlawanan kelas IV di MI NU Tarbiyatul Banatil Islamiyah Klumpit Gebog Kudus:

Tabel 3.7
Hasil Data Hasil Belajar

Hasil Belajar Pelajaran Tema Pahlawanku Kelas IV di MI NU Tarbiyatul Banatil Islamiyah Klumpit Gebog Kudus	
No. Responden	Nilai
1	75
2	69
3	78
4	65
5	66
6	78
7	78
8	79
9	80
10	81

11	88
12	83
13	67
14	74
15	75
16	80
17	81
18	80
19	76
20	76

