

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif yaitu penelitian yang dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat statistic dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2022:8). Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen. Metode penelitian eksperimen adalah penelitian dengan maksud mencari hubungan sebab akibat tersebut dengan cara memberikan perlakuan (*treatment*) (Mira Farsiza et. al, 2022:3). Jenis pendekatan yang digunakan pada metode penelitian adalah *Pre-Experimental Designs*. *Pre-Experimental Designs* merupakan eksperimen yang belum sungguh-sungguh, karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap variabel dependen. Jadi hasil eksperimen yang merupakan variabel dependen bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel independen. Hal ini dapat terjadi, karena tidak adanya variabel control dan sampel tidak dipilih secara random (Sugiyono, 2022:77).

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi

Penelitian ini dilakukan di TK IT Baitul Izzah, yang beralamat di Jl. Pembangun No.17, komplek Masjid Raya Baitul Izzah Kel. Padang Harapan Kec. Gading Cempaka, Kota Bengkulu.

2. Waktu

Penelitian ini dilakukan setelah SK penelitian keluar, pada tanggal 28 Mei-28 Juni 2025.

C. Desain Penelitian

Dalam rancangan ini peneliti terlebih dahulu memberikan *Prettest*. Maka dari itu, hasil dari perlakuan yang diberikan dapat diketahui keakuratannya karena dapat dibandingkan dari perlakuan sebelum dan sesudah perlakuan. Peneliti melakukan pengamatan dengan memberikan pre-test pada objek penelitian sebelum memberikan perlakuan. Peneliti mengamati anak-anak dan memasukkan nilai-nilai yang diamati ke dalam nilai pre-test. Peneliti kemudian memberikan perlakuan dan melakukan post-test untuk melihat perubahan efek perlakuan.

Tabel 3.1 Desain Penelitian (Sugiyono, 2022: 74)

<i>Pre-test</i>	<i>Treatment</i>	<i>Pos-test</i>
O1	X	O2

Keterangan:

X : Perlakuan atau *Treatment* yang diberikan.

O1 : Kemampuan anak sebelum diberi perlakuan (nilai *prettest*).

O2 : Kemampuan anak setelah diberi perlakuan (nilai *posttest*).

D. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subyek yang mempunyai kausalitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya. Populasi bukan hanya orang, tetapi juga obyek dan benda-beda alam yang lain, populasi juga bukan hanya sekedar obyek/subyek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki obyek/subyek (sugiyono, 2022: 80).

Arikunto mendefinisikan populasi sebagai keseluruhan suatu objek di dalam penelitian yang dialami dan dicatat segala bentuk yang ada di lapangan (Nur Fadilah Amin, 2023:17). Objek populasi dalam penelitian ini adalah anak-anak yang berusia 5-6 tahun di TK IT Baitul Izzah Kota Bengkulu sebanyak 156 anak yang terdiri dari 7 kelas yakni kelas B1, B2, B3, B4, B5, B6 dan B7 dengan jumlah keseluruhan peserta didik kelas B sebagai berikut:

Tabel 3.2 Jumlah Populasi

Kelompok	Jumlah Peserta Didik
B1	22
B2	23
B3	23
B4	21
B5	22
B6	22
B7	23
Total	156

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. 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. Untuk itu sampel yang di ambil dari populasi harus betul-betul represensatif (mewakili) (sugiyono, 2022:81). Arikunto mengatakan bahwa sampel adalah bagian kecil yang terdapat dalam populasi yang dianggap mewakili populasi mengenai penelitian yang dilakukan (Nur Fadilah Amin, 2023:20).

Sugiyono, (2022:81-85), menjelaskan bahwa Teknik sampling adalah teknik pengambilan sampel untuk menentukan sampel yang akan

digunakan dalam penelitian. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini adalah didasarkan pada metode *Nonprobability Sampling* (pengambilan sampel secara tidak random), teknik yang tidak memberi kesempatan kepada semua unsur populasi untuk dijadikan sampel. Teknik *Nonprobability Sampling* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *purposive sampling* (pengambilan sampel berdasarkan tujuan tertentu).

Alasan pemilihan sampel dengan menggunakan *purposive sampling* adalah karena tidak semua sampel memiliki kriteria sesuai dengan yang telah penulis tentukan. Oleh karena itu, sampel yang dipilih sengaja ditentukan berdasarkan pertimbangan tertentu yang telah ditentukan oleh penulis untuk mendapatkan sampel yang representatif. Oleh karena itu, dalam penelitian ini sampel yang diambil berjumlah 22 anak yang terdiri dari 13 laki-laki dan 9 perempuan.

Tabel 3.3 Sampel Kelas B6 di TK IT Baitul Izzah

Kelompok	Jumlah Peserta Didik	
	Perempuan	Laki-laki
B6	9	13
Jumlah	22	

E. Definisi Operasional Variabel

Operasional variabel mendefinisikan variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (sugiyono, 2022: 39).

Pada penelitian ini menggunakan dua variabel yaitu, variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y).

1. Variabel Bebas (*Independent Variable*)

Variabel bebas adalah variable yang mempengaruhi, yang menyebabkan timbulnya atau berubahnya variabel terikat. Variabel bebas yang digunakan dalam penelitian ini adalah permainan petak umpet.

2. Variabel Terikat (*Dependent Variable*)

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi karena adanya variabel bebas. Variabel terikat yang digunakan dalam penelitian ini adalah perilaku sosial anak.

kemudian peneliti memberikan definisi operasional variabel diantaranya sebagai berikut:

- 1) Permainan petak umpet adalah permainan yang dimainkan minimal 2 orang atau lebih dengan cara mencari dan bersembunyi yang dilakukan di alam terbuka, lapangan, atau kelas dengan media hanya menggunakan banteng penjaga. Diantara pemain ada yang berperan sebagai kucing dan ada yang berperan sebagai tikus. Kucing berperan mencari teman-temannya yang berperan sebagai tikus. Permainan selesai apabila semua tikus ditemukan dan yang pertama ditemukan menjadi kucing berikutnya. permainan ini mengandung nilai-nilai sosial seperti: kesadaran diri, rasa tanggung jawab untuk diri sendiri dan orang lain, dan perilaku prososial.
- 2) Perilaku sosial merupakan perubahan sosial yang dipengaruhi oleh berbagai faktor mengarah pada meningkatnya perilaku sosial anak dengan aturan yang sesuai pada usia 5-6 tahun yang meliputi: kesadaran diri, rasa tanggung jawab untuk diri sendiri dan orang lain, dan perilaku prososial.

F. Teknik Pengumpulan Data

Sesuai dengan masalah yang akan diteliti maka peneliti mempergunakan metode perolehan data pada penelitian ini adalah:

1. Observasi

Observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan. Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila, penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar (Sugiyono, 2022: 145).

Jenis observasi yang digunakan adalah observasi *participant*. Observasi *participant* adalah observasi dimana orang yang melakukan berperan serta dalam kehidupan orang yang diobservasi, dalam hal ini anak usia 5-6 tahun. hal yang perlu diperhatikan dalam observasi *participant* adalah observer tidak boleh tau bahwa pengamat disekelilingnya sedang memperhatikan gerak-geriknya. Oleh karena itu, kegiatan pencatatan yang dibuat oleh pengamat tidak boleh diketahui sasaran pengamatan.

Observasi yang dilakukan peneliti adalah dengan mengamati perilaku sosial dan kegiatan anak usia dini pada saat berinteraksi dengan teman sebayanya sebelum diberikan perlakuan (*pre-test*) dan setelah diberikan perlakuan (*post-test*) dengan berperan serta dalam kegiatan anak yang sedang diobservasi, kemudian memberi tanda ceklis pada lembar penilaian.

2. Kuesioner (Angket)

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuesioner merupakan Teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden. Kuesioner dapat berupa pertanyaan atau pernyataan tertutup/terbuka, dapat diberikan kepada responden secara langsung atau dikirim melalui pos atau internet (sugiyono, 2022: 142). Pada penelitian ini lembar kuesioner menggunakan lembar yang berupa daftar cek (*check list*) atau skala penilaian. Skala penilaian digunakan untuk mencatat pernyataan mengenai perilaku sosial anak, skala penilaian berbentuk angka dimana peneliti hanya perlu memberikan tanda (*check list*) pada lembar kuesioner.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah pengamatan secara langsung untuk mendapatkan data yang diperoleh peneliti sesuai pembahasan. Dalam hal ini berkaitan dengan dokumen berupa surat atau benda dan berupa rekaman yang dapat dijadikan sebagai bukti yang akurat dalam proses penelitian ini.

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumen yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian, Sejarah kehidupan, ceritera, biografi, peraturan dan kebijakan. Dokumen yang berbentuk gambar misalnya, foto, gambar hidup, sketsa dan lain-lain. Dokumen yang berbentuk karya misalnya, karya seni, yang dapat berupa gambar, patung, film dan lain-lain. Studi dokumen

merupakan pelengkap dari metode observasi dan wawancara dalam penelitian (Sugiyono, 2022:140).

G. Instrumen Penelitian

Menurut sugiyono (2022:102), Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik fenomena ini disebut variabel penelitian. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan skala penilaian menurut sugiyono, untuk mempermudah peneliti dalam melakukan penelitian.

Adapun skala penilaian menurut Sugiyono yaitu sebagai berikut:

1. Berkembang Sangat Baik (BSB) jika anak dapat menguasai semua kegiatan materi, asalkan anak menyelesaikan 80% hingga 100% yang dilakukan.
2. Berkembang Sesuai Harapan (BSH) jika anak dapat menguasai semua kegiatan materi asalkan anak menyelesaikan 70% hingga 79% kegiatan yang dilakukan.
3. Mulai Berkembang (MB) jika anak dapat menguasai semua kegiatan materi asalkan anak menyelesaikan 60% hingga 69% kegiatan yang dilakukan.
4. Belum Berkembang (BB) jika anak dapat menguasai semua kegiatan materi asalkan anak menyelesaikan kurang dari 60% kegiatan yang dilakukan.

Tabel 3.4 Alternatif Skor

Alternatif	Skor
Belum Berkembang (BB)	1
Mulai Berkembang (MB)	2
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3
Berkembang Sangat Baik (BSB)	4

Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrument Penelitian Variabel X Permainan Petak Umpet

Variabel Permainan	Indikator	Sub-sub Indikator	No Item	Jumlah
Petak Umpet	Kemampuan Bekerja Sama	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak mampu secara sadar menyesuaikan diri dengan teman sebaya nya saat bermain bersama. 2. Anak mampu menunjukkan empati dengan memahami perasaan teman, misalnya menghibur teman yang sedih karena kalah. 	1, 2	2
	Sportivitas dan Kejujuran	<ol style="list-style-type: none"> 3. Anak mampu menerima hasil permainan dengan lapang dada dan bersikap jujur saat bermain, misalnya tidak berbohong saat ditemukan. 4. Anak mampu mengendalikan emosi, seperti tidak marah saat kalah atau tidak menangis saat ditemukan. 	3, 4	2
	Kemandirian dan Tanggung Jawab	<ol style="list-style-type: none"> 5. Anak mampu bertanggung jawab terhadap perannya dalam permainan, baik sebagai penjaga maupun pemain yang bersembunyi. 6. Anak mampu mengambil Keputusan sendiri, seperti memilih tempat bersembunyi tanpa bantuan orang lain. 7. Anak mampu berkomunikasi dengan baik, seperti menyampaikan pendapat atau perasaan kepada teman saat bermain. 	5, 6, 7	3
Total				7

Tabel 3.6 Instrument Penelitian Permainan Petak Umpet

No	Aspek Yang Dinilai	Kriteria Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
		1	2	3	4
1.	Anak mampu secara sadar menyesuaikan diri dengan teman sebayanya saat bermain bersama.				
2.	Anak mampu menunjukkan empati dengan memahami perasaan teman, misalnya menghibur teman yang sedih karena kalah.				
3.	Anak mampu menerima hasil permainan dengan lapang dada dan bersikap jujur saat bermain, misalnya tidak berbohong saat ditemukan.				
4.	Anak mampu mengendalikan emosi, seperti tidak marah saat kalah atau tidak menangis saat ditemukan.				
5.	Anak mampu bertanggung jawab terhadap perannya dalam permainan, baik sebagai penjaga maupun pemain yang bersembunyi.				
6.	Anak mampu mengambil Keputusan sendiri, seperti memilih tempat bersembunyi tanpa bantuan orang lain.				
7.	Anak mampu berkomunikasi dengan baik, seperti menyampaikan pendapat atau perasaan kepada teman saat bermain.				



Tabel 3.7 Kisi-kisi Instrument Penelitian Variabel Y Perilaku Sosial

Anak

Variabel	Indikator	Sub-sub Indikator	No Item	Jumlah
Perilaku sosial	Perilaku Akrab dan Membagi	1. Memberikan senyum kepada orang tua, guru dan temannya.	1, 2, 3, 4, 5, 6	6
		2. Sering mengajak ngobrol orang tua, guru dan temannya.		
		3. Bercanda Bersama teman dan berinisiatif bermain Bersama temannya.		
4. Mau berbagi alat-alat permainan dengan temannya.				
5. Meminjamkan alat belajar dengan teman.				
6. Membagi makanan dengan temannya.				
Simpati dan Empati		7. Menyapa guru Ketika masuk kelas.	7, 8, 9, 10, 11, 12	6
		8. Menegur temannya yang sudah tiba disekolah.		
		9. Membantu guru membersihkan meja dan kursi.		
		10. Membantu teman yang jatuh.		
		11. Menghargai temannya dengan cara memuji.		
		12. Menghargai temannya dan peduli terhadap perasaan temannya.		
Kerja Sama		13. Ikut terlibat dalam kegiatan teman.	13, 14, 15, 16,	4
		14. Berbagi tugas dalam melakukan kegiatan dengan teman.		
		15. Mengajak teman untuk bermain Bersama dalam suatu permainan.		
		16. Saling membantu dalam meakukan tugas kelompok.		
Total				16

Tabel 3.8 Instrument Penelitian Perilaku Sosial

No	Aspek Yang Dinilai	Kriteria Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
		1	2	3	4
1.	Anak mampu memberikan senyum kepada orang tua, guru dan temannya.				
2.	Anak mampu mengajak ngobrol orang tua, guru dan temannya.				
3.	Anak mampu bercanda Bersama teman dan berinisiatif bermain Bersama dengan temannya.				
4.	Anak mampu berbagi alat-alat permainan dengan temannya.				
5.	Anak mampu meminjamkan alat belajar dengan temannya.				
6.	Anak mampu berbagi makanan dengan temannya.				
7.	Anak mau menyapa guru Ketika masuk kelas.				
8.	Anak mau menegur temannya yang sudah tiba di sekolah.				
9.	Anak mampu membantu guru membersihkan meja dan kursi.				
10.	Anak mampu membantu teman yang jatuh.				
11.	Anak mampu menghargai temannya dengan cara memuji.				
12.	Anak mampu menghargai temannya dan peduli terhadap perasaan teman.				
13.	Anak mampu ikut terlibat dalam kegiatan temannya.				
14.	Anak mampu berbagi tugas dalam melakukan kegiatan dengan teman.				
15.	Anak mampu mengajak teman untuk bermain Bersama dalam suatu permainan.				
16.	Anak mampu saling membantu dalam mengerjakan tugas kelompok.				

1. Uji Coba Instrumen

a. Uji Validitas

Uji instrument disini menggunakan uji validasi, analisis uji instrument ini dilakukan agar peneliti valid dari realibilitas. Valid disini maksudnya yaitu agar instrument yang digunakan mampu memberikan informasi yang tepat dan obyektif. Sugiyono mengatakan bahwa valid dan realibilitas berarti instrument tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang harus diukur (Sugiyono, 2022: 121).

Validitas adalah kemampuan suatu alat ukur untuk mengukur sasaran ukurannya. Pada dasarnya uji validitas mengukur sah atau tidaknya setiap pernyataan/pertanyaan yang digunakan dalam penelitian. Dalam uji validitas setiap pernyataan/pertanyaan diukur dengan menghubungkan jumlah/total dari masing-masing pernyataan/pertanyaan dengan jumlah keseluruhan tanggapan pernyataan/pertanyaan yang digunakan dalam setiap variabel. Kriteria dalam uji validitas adalah dengan membandingkan nilai r hitung (*Pearson Correlation*) dengan nilai r tabel (Darma, 2021:7).

Pengujian validitas dilakukan dengan menganalisis skor dengan butir item pernyataan menggunakan kolerasi pearson *Product Momen* yang diolah menggunakan program SPSS 16. Untuk menguji validitas instrumen menggunakan rumus kolerasi *product moement* dengan angka kasar, yaitu:

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

Keterangan:

r_{xy} : Koefisien kolerasi antara variabel X dan Y

ΣX : Jumlah skor item

ΣY : Jumlah skor total (seluruh item)

n : Jumlah responden

Untuk menginterpretasikan tingkat validitas, maka koefisien korelasi dikategorikan pada kriteria sebagai berikut:

Tabel 3.9 Kriteria Validitas Instrumen (Widodo et.al.,2023:56)

Interpretasi	Nilai r
Sangat Tinggi	0,81 - 1,00
Tinggi	0,61 - 0,80
Cukup	0,41 - 0,60
Rendah	0,21 - 0,40
Sangat Rendah	0,0 - 0,20

Setelah koefisien validitas tiap butir item pernyataan diperoleh, kemudian hasil di atas dibandingkan dengan nilai r dari tabel taraf signifikansi 5% dan taraf signifikansi 1% dengan $df = N-2$. Jika r hitung $\geq r$ tabel maka koefisien validitas butir item pernyataan pada taraf signifikansi yang dipakai.

Berdasarkan hasil uji coba yang telah dilakukan maka diperoleh hasil validitas sebagai berikut:

Tabel 3.10 Hasil Validitas Pernyataan Uji Coba

R Tabel untuk 22 responden dengan $\alpha = 0,05$ (5%): r tabel = $\pm 0,423$

Pernyataan	r Hitung	r Tabel	Keterangan
P1	0.599		Valid
P2	0.884		Valid
P3	0.822		Valid
P4	0.840		Valid
P5	0.768		Valid
P6	0.643		Valid
P7	0.718		Valid
P8	0.858		Valid
P9	0.672		Valid
P10	0.532		Valid
P11	0.775		Valid
P12	0.797	0,423	Valid

P13	0.784		Valid
P14	0.754		Valid
P15	0.809		Valid
P16	0.755		Valid
P17	0.823		Valid
P18	0.733		Valid
P19	0.615		Valid
P20	0.780		Valid
P21	0.688		Valid
P22	0.537		Valid
P23	0.524		Valid

Berdasarkan hasil uji validitas terhadap 23 item pernyataan, diperoleh bahwa sebanyak 23 pernyataan valid karena memiliki nilai r hitung lebih besar dari r tabel. Item dengan validitas tertinggi adalah item P2 dengan nilai r hitung 0.884, sedangkan item dengan validitas terendah namun masih dalam kategori valid adalah P23 dengan nilai 0.524. Hasil ini menunjukkan bahwa seluruh item pernyataan mampu mengukur perilaku sosial anak usia dini dengan tepat dan dapat digunakan untuk pengumpulan data penelitian.

b. Uji Reliabilitas

Setelah dilakukan uji validitas, langkah selanjutnya adalah melakukan uji reliabilitas untuk mengetahui konsistensi dan stabilitas instrument penelitian. Menurut Sugiyono (2022, 121), instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Uji reliabilitas dilakukan untuk mengukur konsistensi alat ukur instrument kuesioner yang digunakan peneliti dengan menggunakan koefisien *Cronbach's Alpha* dengan alat bantu SPSS. Menurut Nunnally (1994), suatu instrumen dianggap reliabel jika memiliki nilai Cronbach's Alpha $\geq 0,60$.

Adapun rumus dan interpretasi tingkat reliabilitas adalah sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum a_t^2}{a_t^2} \right)$$

Keterangan:

- r_{11} : Reliabilitas yang dicari
- n : Jumlah item dalam instrumen
- $\sum a_t^2$: Jumlah varians skor tiap item
- a_t^2 : Varians total

Tabel 3.11 Kriteria Penilaian Reliabilitas (Gunardi, 2013:35).

Cronbach's Alpha	Tingkat Reliabilitas
0,90 – 1,00	Reliabilitas Sangat Tinggi
0,80 – 0,89	Reliabilitas Tinggi
0,70 – 0,79	Reliabilitas Sedang
0,60 – 0,69	Reliabilitas rendah
≤ 0,60	Reliabilitas Sangat Rendah

Sebelum perhitungan melakukan dengan menu tersebut, data yang dimasukkan harus dipastikan hanya data item pernyataan yang valid saja. Kriteria diambil menggunakan batasan 0,60, reliabilitas kurang dari 0,60 adalah sangat rendah, sedangkan 0,70 reliabilitas sedang dan diatas 0,80 adalah reliabilitas tinggi. Jika nilai lebih besar dari 0,60 maka dapat disimpulkan bahwa instrument tersebut reliabel. Uji reliabilitas yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan SPSS 16.

Berdasarkan hasil uji coba yang telah dilakukan diperoleh hasil uji reliabilitas sebagai berikut:

Tabel 3.12 Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.959	23

Hasil uji reliabilitas menggunakan Cronbach's Alpha menunjukkan nilai sebesar 0.959 untuk 23 item pertanyaan. Nilai ini berada jauh di atas batas minimum reliabilitas 0.60 dan termasuk dalam kategori "sangat reliabel" karena berada pada rentang 0.90-1.00 maka dapat disimpulkan semua item pernyataan dalam angket penelitian dinyatakan reliabel. Hal ini menunjukkan bahwa instrumen penelitian memiliki konsistensi internal yang sangat tinggi dan akan menghasilkan hasil yang konsisten apabila digunakan berulang kali pada kondisi yang sama.

H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan suatu langkah yang paling menentukan dari suatu penelitian, karena analisis data berfungsi untuk menyimpulkan hasil penelitian. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Analisa data kuantitatif karena data yang diperoleh berupa data kuantitatif yang diperoleh dari lapangan. Selanjutnya data kuantitatif tersebut diolah menggunakan analisis statistic, yaitu statistika deskriptif dan statistika inferensi. Statistika deskriptif digunakan untuk menggambarkan dan mendeskripsikan variabel penelitian yang diperoleh melalui hasil pengukuran. Dalam penelitian ini statistika inferensial digunakan untuk mencari pengaruh variabel satu (variabel X) terhadap variabel lainnya (variabel Y) (Sugiyono, 2022:148).

1. Analisis Diskriptif

Analisis diskriptif adalah statistic yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang terkumpul bagaimana adanya tanpa bermaksud membuat Kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Penelitian yang dilakukan pada populasi atau (tanpa diambil sampelnya) jelas akan

menggunakan statistic deskriptif dalam analisisnya (Sugiyono, 2022: 147).

2. Uji Instrument

a. Uji Validitas

Uji instrument disini menggunakan uji validasi, analisis uji instrument ini dilakukan agar peneliti valid dari realibilitas. Valid disini maksudnya yaitu agar instrument yang digunakan mampu memberikan informasi yang tepat dan obyektif. Sugiyono mengatakan bahwa valid dan realibilitas berarti instrument tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang harus diukur (Sugiyono, 2022: 121).

- a) Jika $\geq 0,05$ maka item-item pernyataan dari kuesioner adalah valid.
- b) Jika $\leq 0,05$ maka item-item pernyataan dari kuesioner adalah tidak valid.

b. Uji Realibilitas

Uji realibilitas adalah konsistensi hasil skor pada item-item sebuah instrument meskipun dilakukan dalam kondisi waktu dua tempat yang berbeda. Uji realibilitas dilakukan untuk mengukur konsistensi alat ukur instrument kuesioner yang digunakan peneliti dengan menggunakan rumus *Alpha's Cronbach* dengan alat bantu spss.

- a) Jika nilai *Alpha's Cronbach* $\geq 0,60$ maka angket atau kuesioner dinyatakan reliabel.
- b) Jika nilai *Alpha's Cronbach* $\leq 0,60$ maka angket atau kuesioner dinyatakan tidak reliabel.

3. Uji Prasyarat Penelitian

a. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan langkah awal dalam menganalisis data secara spesifik. Penggunaan statistik deskriptif mensyaratkan bahwa variabel yang akan dianalisis harus berdistribusi normal. Oleh karena itu sebelum pengujian hipotesis dilakukan, maka terlebih dahulu akan dilakukan pengujian normalitas data. Uji normalitas ini digunakan untuk mengetahui apakah kelas eksperimen setelah dikenai perlakuan berdistribusi normal atau tidak. Nilai yang digunakan adalah hasil dari observasi dan post-test dan uji yang digunakan uji Kolmogorov smirnow (K-S) dan bantuan SPSS Statistic 16. dengan hipotesis:

Ha: data berdistribusi normal

Ho: data tidak berdistribusi normal

b. Uji Homogenitas

Pengujian ini untuk melihat adanya variasi atau tidak pada kedua kelas, baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Statistik yang digunakan untuk uji homogenitas dengan bantuan program SPSS Statistik 16.0

Dengan hipotesis:

Ha = data berdistribusi homogenitas

Ho = data tidak berdistribusi homogenitas

4. Uji t (uji hipotesis)

Analisis data yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan uji signifikansi “t”. Uji t digunakan untuk menguji dan mengetahui apakah variabel independen berpengaruh secara parsial terhadap variabel dependen, dengan kriteria. Muhammad Firdaus (2004 : 91) berikut :

Jika Sig > alpha 0.05, maka Ho diterima dan Ha ditolak

Jika Sig < alpha 0.05, maka Ho ditolak dan Ha diterima

Untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan maka digunakan statistik uji t dengan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(n-1)}}}$$

Keterangan:

Md : Mean (rata-rata) dari perbedaan *pre-test* dengan *posttest*

$\sum x^2 d$: Jumlah Kuadrat Deviasi

N : Jumlah Sampel.

