

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian *quasi eksperimen*. *Quasi eksperimen* merupakan eksperimen yang memiliki perlakuan, pengukuran dampak, unit eksperimen namun tidak menggunakan penugasan acak untuk menciptakan perbandingan dalam rangka menyimpulkan perubahan yang disebabkan perlakuan (Hamsir., 2017). Desain yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design*. Menurut Creswell, *Nonequivalent Control Group Design* merupakan desain semi eksperimen yang menggunakan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol (Sukmadinata, 2020). Kedua kelompok mendapatkan perlakuan berbeda, dimana kelompok eksperimen menggunakan metode pembelajaran *Fun Learning* dan kelompok kontrol menggunakan metode Konvensional dan diakhiri dengan uji angket untuk masing-masing kelas. Rancangan *Nonequivalent Control Group Design* dapat dilihat pada tabel 3.1 berikut

Tabel 3.2 *Nonequivalent control group design*

Kelas	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen (KE)	O ₁	X	O ₂
Kontrol (KK)	O ₁	-	O ₂

Keterangan:

- KE : Kelas Eksperimen
KK : Kelas Kontrol
X : Kelas Eksperimen yang diberi perlakuan metode *Fun Learning*
(-) : Tidak diberikan perlakuan

- O1 : Tes Awal (*Pretest*)
 O2 : Tes Akhir (*Posttest*)

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian ini dilakukan di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Kota Sawahlunto. Waktu penelitian pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah sekumpulan objek yang akan diteliti (Ramadani, 2025). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas III MIN 3 Kota Sawahlunto 30 peserta didik.

Populasi tersebut disajikan dalam Tabel 3.2 :

Tabel 3.3 Populasi
Jumlah Peserta didik Kelas III MIN 3 Kota Sawahlunto

Kelas	Jumlah Peserta Didik
III A	15
III B	15

2. Sampel

Sampel merupakan sebagian yang diambil dari populasi yang dijadikan sebagai sasaran penelitian (Suriani, 2023). Sampel adalah bagian kecil yang terdapat dalam populasi yang dianggap mewakili populasi mengenai penelitian yang dilakukan (Amin et al., 2023). Pengambilan sampel dalam penelitian ini dengan menggunakan teknik sampling jenuh atau sampling total yaitu seluruh populasi dijadikan sampel, teknik ini digunakan karena populasi yang relatif kecil (Fijra, et al., 2021). Maka yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas III

A sebagai kelas kontrol dan kelas III B sebagai kelas Eksperimen di MIN 3 Kota Sawahlunto, dengan jumlah keseluruhan sampel yaitu 30 orang.

Tabel 3.4 Sampel

No.	Kelas	Kelompok Sampel	Jumlah Peserta didik
1.	III A	Kontrol	15 Orang
2.	III B	Eksperimen	15 Orang
Total			30 Orang

D. Variabel Penelitian

Menurut Pasaribu et al (2022) variabel penelitian adalah segala sesuatu yang akan menjadi objek pengamatan penelitian. Dalam penelitian ini terdapat beberapa jenis variabel utama yaitu antara lain:

1. Variabel Bebas (*Independent*)

Variabel bebas adalah variabel yang memengaruhi atau menyebabkan adanya perubahan pada variabel lain atau variabel terikat (Marliana, 2024). Dalam penelitian ini, penggunaan *Fun Learning* sebagai metode pembelajaran merupakan variabel bebas karena peneliti ingin mengetahui apakah metode ini memberikan pengaruh terhadap minat belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila.

2. Variabel Terikat (*Dependent*)

Dalam penelitian ini, yang menjadi variabel terikat adalah minat belajar peserta didik, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas III.

3. Variabel Kontrol

Variabel kontrol adalah variabel yang dapat dikendalikan sehingga

Penerapan metode *Fun Learning* terhadap minat belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila tidak dipengaruhi oleh faktor luar yang diteliti. Pengendalian variabel-variabel tersebut bertujuan untuk memastikan bahwa pengaruh yang muncul hanya berasal dari penerapan *Fun Learning* sebagai metode pembelajaran.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket. Angket dalam penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dari responden. (Riza et al., 2020). Angket yang dibagikan kepada peserta dilakukan sebanyak 2 kali, untuk mendapatkan data kemampuan kolaborasi yang dimiliki subyek penelitian. Angket ini diberikan kepada peserta didik kelas III MIN 3 Kota Sawahlunto sebelum dan sesudah diberikan perlakuan metode *Fun Learning*.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang peneliti gunakan adalah angket. Pada penelitian ini menggunakan metode angket tertutup yaitu dengan menggunakan skala *likert*. Skala *likert* merupakan skala *psikometrik* yang umum digunakan dalam kuesioner. Skala ini paling banyak digunakan dalam riset berupa *survey* (Rahayu & Shafina, 2022). Pembagian angket kepada peserta didik dilakukan dengan metode *Fun Learning* sebanyak 20 item dan masing-masing diberi jawaban 5 option dengan menggunakan skala *likert*.

Tabel 3.5 Skala Likert

Penilaian	Kategori Penilaian
1	Sangat Tidak Setuju
2	Tidak Setuju
3	Cukup Setuju
4	Setuju
5	Sangat Setuju

Sugiono (2019 :93)

Sebelum angket diberikan, angket diuji validitas dan reliabilitas

1. Uji Validitas.

Uji validitas berguna untuk mengetahui apakah angket yang akan digunakan valid atau tidak. Valid berarti soal tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang akan diukur. Untuk menghitung uji validitas ini dengan menggunakan uji validitas menggunakan rumus *Product Moment*, (Alwi, 2015) sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{N \sum X_1 - X_2 - (\sum X_1)(X_2)}{\sqrt{\{N \sum X^1 - (\sum X_1)^2 - (\sum X_2)^2\}}}$$

Keterangan:

$r_{xy/1}$ = Koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y

$N/1$ = Jumlah sampel

$\sum X/1$ = Jumlah skor butir

$\sum Y/1$ = Jumlah skor total

Validitas instrumen uji coba angket dilakukan di MIN 6 Pesisir Selatan dengan angket sebanyak 20 butir angket. Kelas yang dijadikan angket adalah kelas III A yang berjumlah 17 orang. Berdasarkan validitas angket yang menghitung menggunakan Microsoft excel, yaitu dengan menggunakan rumus pearson produk moment correlation dengan rumus angka kasar jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka butir angket tersebut valid dan begitu juga sebaliknya.

Hasil validitas angket dapat dilihat pada tabel 3.5 dibawah ini :

Tabel 3.6 Hasil Validitas Angket Uji Coba

No Angket	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
1.	0,5452	0,497	Valid
2.	0,7549	0,497	Valid
3.	0,5696	0,497	Valid
4.	0,6681	0,497	Valid
5.	0,5766	0,497	Valid
6.	0,5935	0,497	Valid
7.	0,5285	0,497	Valid
8.	0,7838	0,497	Valid
9.	0,6203	0,497	Valid
10.	0,762	0,497	Valid
11.	0,8188	0,497	Valid
12.	0,5641	0,497	Valid
13.	0,5779	0,497	Valid
14.	0,5266	0,497	Valid
15.	0,6784	0,497	Valid
16.	0,7017	0,497	Valid
17.	0,5676	0,497	Valid
18.	0,5923	0,497	Valid
19.	0,613	0,497	Valid
20.	0,603	0,497	Valid

2. Uji Reliabilitas angket

Angket yang valid kemudian ditentukan reliabilitas. Reliabilitas adalah istilah yang dapat dipakai untuk menunjukkan sejauh mana suatu hasil pengukuran relatif apabila pengukuran diulang dua kali. Untuk menghitung nilai reliabilitas dalam bentuk skala menggunakan *Koefisien Alpha Cronbach* (Alwi, 2015), sebagai berikut:

$$r = \frac{K}{k-1} \left(1 - \frac{\sum s_b^2}{\sum t^2} \right)$$

keterangan:

$$\begin{aligned}
 r &= \text{koefisien reliabilitas} \\
 k &= \text{jumlah butir soal} \\
 \Sigma s_b^2 &= \text{jumlah varians per butir soal} \\
 \Sigma s_t^2 &= \text{Varians total}
 \end{aligned}$$

Untuk mendapatkan jumlah varians menggunakan rumus sebagai berikut

(Yusup,2018) :

$$\delta = \frac{\Sigma x^2 - (\frac{\Sigma x^2}{N})}{N}$$

Keterangan :

S = varians

N = jumlah sampel

X = butir soal

Sebuah instrumen dikatakan reliabel jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ level signifikan 5% atau 0,005, maka $r_{hitung} > r_{tabel}$ dapat dikatakan bersifat reliabel. Begitu pula sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka instrumen bersifat tidak reliabel.

Tabel 3.7 Kriteria Reliabilitas Angket

Reliabilitas	Kriteria
0,90 – 1,00	Sangat tinggi
0,70 – 0,90	Tinggi
0,40 – 0,70	Sedang
0,20 – 0,40	Rendah
0,00 – 0,20	Sangat Rendah

(Arikunto, 2019).

G. Teknik Analisis Data

Data minat belajar peserta didik dalam penelitian ini dikumpulkan menggunakan angket dengan skala *Likert* lima tingkat. Secara teoretis, skala *Likert* termasuk ke dalam data ordinal. Namun, dalam penelitian kuantitatif

pendidikan, data skala *Likert* dapat diperlakukan sebagai data interval apabila memenuhi kriteria tertentu.

Hal ini sejalan dengan pendapat Sugiyono (2019) yang menyatakan bahwa data hasil pengukuran dengan skala *Likert* dapat dianalisis menggunakan statistik parametrik apabila data tersebut merupakan skor gabungan dari beberapa item dan memenuhi asumsi statistik parametrik. Dalam penelitian ini, skor minat belajar diperoleh dari penjumlahan seluruh item angket sehingga menghasilkan skor total (skor komposit) yang merepresentasikan tingkat minat belajar peserta didik secara keseluruhan.

Selain itu, sebelum dilakukan pengujian hipotesis, data telah melalui uji prasyarat analisis yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Hasil uji menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen. Oleh karena itu, analisis data dilakukan menggunakan uji statistik parametrik berupa uji *t* untuk mengetahui perbedaan minat belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol (Sugiyono, 2023).

1. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan uji yang bertujuan untuk melihat apakah sampel berdistribusi normal atau tidak. Jika kedua data yang dianalisis berdistribusi normal, maka dilanjutkan dengan uji parametric yaitu uji

homogenitas varians. Rumus dari uji normalitas yaitu : $T_3 = \frac{1}{D} [\sum_1^k - 1 a_1 (X_{n-i+1} - X_i)]^2$

Keterangan

D = Berdasarkan rumus dibawah

a_i = koefisien test *shapiro Wilk*
 X_{n-i+1} = Angka ke n-i+1
 X = Angka ke I pada data

$$D = \sum_{i=1}^n (X_i - \bar{X})^2$$

Keterangan:

X_1 = Angka ke I pada data

$\bar{x}$ = Rata-rata data

Metode yang digunakan untuk uji normalitas pada penelitian ini menggunakan metode *Shapiro Wilk* dengan bantuan program SPSS 26. Adapun kriteria uji yang digunakan adalah ketika nilai signifikansi (*sig*) untuk kedua uji lebih besar dari 0,05; maka disimpulkan data berdistribusi normal. Namun apabila nilai signifikansi berada dibawah 0,05; maka disimpulkan bahwa data tidak atau belum berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas Varians

Uji homogenitas varians ini dilakukan untuk mengetahui apakah data yang didapat homogenya atau tidak. Uji homogenitas dilakukan dengan program uji *Levene* dengan kriterianya adalah jika nilai *sig levene* > 0,05 maka data homogen dan sebaliknya. Rumus uji homogenitas adalah sebagai berikut:

$$S_x^2 = \sqrt{\frac{n \sum x^2 - (\sum x)^2}{n(n-1)}}$$

$$S_t^2 = \sqrt{\frac{n \sum y^2 - (\sum y)^2}{n(n-1)}}$$

Peneliti melakukan uji homogenitas dengan menggunakan program SPSS 26.

3. Uji Hipotesis

Setelah dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas pada kedua kelompok sampel, langkah selanjutnya dapat dilakukan uji hipotesis. Uji-t adalah jenis pengujian statistika untuk mengetahui apakah ada perbedaan dari nilai yang diperkirakan dengan nilai hasil perhitungan statistika. Uji hipotesis yang dilakukan pada penelitian ini dengan menggunakan SPSS 26. Dimana untuk masing-masing variabel terikat dilakukan penggabungan rata-rata nilai yang mendapatkan perlakuan sama. Kriteria pengambilan keputusan jika nilai *sig* (2-tailed) tabel H0 ditolak dan Ha diterima, begitupun sebaliknya. Rumus dari Uji hipotesis adalah sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2} - 2r\left(\frac{S_1}{\sqrt{n_1}}\right)\left(\frac{S_2}{\sqrt{n_2}}\right)}}$$

Keterangan:

$\bar{X}_1$ = Rata-rata sampel 1

$\bar{X}_2$ = Rata-rata sampel 2

S_1 = Simpangan baku sampel 1

S_2 = Simpangan baku sampel 2

S_1^2 = Varians sampel 1

S_2^2 = Varians sampel 2

r = Korelasi antara dua sampel

H. Prosedur Penelitian

Pelaksanaan pembelajaran pada kelas eksperimen dilakukan dengan menerapkan metode *Fun Learning* secara terstruktur pada setiap pertemuan. Penerapan metode *Fun Learning* dilaksanakan melalui empat tahap utama,

yaitu tahap persiapan, tahap penyampaian materi, tahap pelatihan, dan tahap penutup.

Pada tahap persiapan, guru membuka pembelajaran dengan kegiatan *ice breaking* seperti tepuk semangat, nyanyian singkat, atau permainan ringan yang berkaitan dengan materi Pendidikan Pancasila. Kegiatan ini bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta meningkatkan kesiapan dan minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

Pada tahap penyampaian materi, guru menyampaikan materi Pendidikan Pancasila dengan menggunakan media yang menarik seperti gambar, video pendek, cerita kontekstual, dan contoh yang dekat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Penyampaian materi dilakukan secara interaktif melalui tanya jawab sederhana dan diskusi singkat.

Tahap pelatihan dilakukan dengan melibatkan peserta didik secara aktif melalui kegiatan permainan edukatif, kerja kelompok, simulasi peran, dan pengisian Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Kegiatan ini bertujuan untuk memperkuat pemahaman peserta didik serta meningkatkan partisipasi dan minat belajar.

Pada tahap penutup, guru bersama peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran, melakukan refleksi singkat melalui pertanyaan atau kuis ringan, serta memberikan penguatan dan apresiasi kepada peserta didik yang aktif selama pembelajaran.

Sebaliknya, pembelajaran pada kelas kontrol dilaksanakan menggunakan metode pembelajaran Konvensional berupa ceramah dan tanya

jawab terbatas, tanpa penggunaan permainan edukatif atau kegiatan interaktif sebagaimana yang diterapkan pada kelas eksperimen.

Penelitian yang dilakukan dibagi atas tiga tahap, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan penyelesaian (Arikunto, 2010).

1. Tahap Persiapan

- a. Menetapkan jadwal penelitian dan pokok bahasan yang akan diteliti.
- b. Mempersiapkan perangkat pembelajaran, yaitu modul ajar.
- c. Memvalidasi perangkat pembelajaran kepada dosen Pendidikan Pendidik Madrasah Ibtidaiyah.
- d. Merancang instrument penelitian.

2. Tahap Pelaksanaan

- a. Pelaksanaan pembelajaran dengan metode *Fun Learning*. Langkah-langkah pembelajaran yang dilaksanakan sebagai berikut

Tabel 3.8 Modul Ajar

Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Kegiatan Pendahuluan	
1. Pendidik memberikan salam	1. Pendidik memberikan salam
2. Pendidik meminta ketua kelas untuk memimpin doa	2. Pendidik meminta ketua kelas untuk memimpin doa
3. Pendidik mengkondisikan peserta didik agar siap mengikuti pembelajaran.	3. Pendidik mengkondisikan peserta didik agar siap mengikuti pembelajaran.
4. Pendidik memberikan motivasi kepada peserta didik agar semangat dalam belajar.	4. Pendidik memberikan motivasi kepada peserta didik agar semangat dalam belajar.
5. Pendidik memberikan apersepsi.	5. Pendidik memberikan apersepsi
6. Pendidikan menyampaikan tujuan pembelajaran dan cakupan materi	6. Pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran dan cakupan materi

7. Pendidik mengulas materi yang telah dipelajari sebelumnya	7. Pendidik mengulas materi yang telah dipelajari sebelumnya.
Kegiatan Inti	
Pembelajaran PP (Pendidikan Pancasila) + metode <i>Fun Learning</i>	Pembelajaran PP (Pendidikan Pancasila) + metode <i>Konvensional</i>
Tahap Persiapan 8. Pendidik menyiapkan media yang menarik dan kreatif untuk pembelajaran PP	Tahap Persiapan 8. Pendidik menyiapkan pembelajaran PP
9. Pendidik membangun suasana hangat dan memastikan semua peserta didik siap belajar	9. Pendidik membangun suasana hangat dan memastikan semua peserta didik siap belajar.
10. Pendidik mengawasi pembelajaran dengan menarik dan menyenangkan seperti teka-teki atau ice breaking dan menyanyi.	10. Pendidik mengawasi pembelajaran dengan menarik dan menyenangkan seperti teka-teki atau ice breaking dan menyanyi.
Tahap penyampaian materi 11. Peserta didik menjawab pertanyaan pematik dari pendidik untuk memicu rasa ingin tahu peserta didik terhadap materi PP yang akan dipelajari.	11. Tahap penyampaian materi Peserta didik menjawab pertanyaan pematik dari pendidik untuk memicu rasa ingin tahu peserta didik terhadap materi PP yang akan dipelajari
12. Peserta didik mendengarkan penyampaian materi dari pendidik dengan media yang menarik dan interaktif	12. Peserta didik mendengarkan penyampaian materi dari pendidik dengan baik.
Tahap Pelatihan 13. Peserta didik dibagi menjadi 4 kelompok.	Tahap Pelatihan 13. Pendidik menjelaskan apa itu aturan dan mengapa aturan penting dalam kehidupan?
14. Pendidik memberikan tema sesuai aturan setiap kelompok.	14. Pendidik mengajukan pertanyaan: Apa contoh hak dan kewajiban di rumah dan sekolah? Apa yang terjadi kalau kita melanggar aturan?

15. Setiap kelompok membuat cerita singkat (1–2 menit) sesuai materi yang didapatkan	15. Peserta didik dibagi menjadi kelompok kecil
16. Latihan Singkat: Beri waktu 3–5 menit bagi setiap kelompok untuk latihan adegan sesuai dengan tema.	16. Setiap kelompok menuliskan contoh aturan di rumah, kesepakatan sekolah dan hak kewajiban sekolah dan di rumah.
17. Setiap kelompok menampilkan skenario mereka dan peserta didik lain menjadi penonton dan memperhatikan perilaku patuh yang ditunjukkan.	17. Hasil diskusi disampaikan di depan.
18. Pendidik dan peserta didik berdiskusi: “perilaku patuh apa yang kalian lihat?” “Apa manfaatnya?” Pendidik memberi pujian kepada kelompok yang menampilkan perilaku patuh dengan jelas dan kreatif	18. Pendidik memberi pujian kepada kelompok yang menampilkan perilaku patuh dengan jelas dan kreatif
Kegiatan Penutup	
19. Pendidik mengumumkan pemenang lomba dan memberikan penghargaan	19. Pendidik bersama-sama dengan peserta didik menyimpulkan hasil pembelajaran
20. Pendidik bersama-sama dengan peserta didik menyimpulkan hasil pembelajaran.	20. Pendidik memberikan umpan balik terhadap kegiatan yang telah dilakukan
21. Pendidik memberikan umpan balik terhadap kegiatan yang telah dilakukan	21. Pendidik memberikan tugas mandiri sebagai PR.
22. Pendidik memberikan tugas mandiri sebagai PR.	22. Pendidik menyampaikan materi untuk pertemuan selanjutnya
23. Pendidik menyampaikan materi untuk pertemuan selanjutnya.	23. Pendidik menutup pembelajaran dengan membaca doa
24. Pendidik menutup pembelajaran dengan membaca doa	24. Pendidik keluar kelas dengan mengucapkan salam.

25. Pendidik keluar kelas dengan mengucapkan salam.	
---	--

3. Tahap Akhir

Memberikan tes akhir berupa angket pada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui peningkatan keterampilan kolaborasi peserta didik.

Untuk menjaga validitas internal penelitian, peneliti melakukan pengendalian terhadap variabel luar yang berpotensi memengaruhi minat belajar peserta didik. Pengendalian variabel luar dilakukan dengan cara menyamakan beberapa kondisi antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Pertama, materi pembelajaran yang diberikan pada kedua kelas adalah materi yang sama dan disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku. Kedua, waktu dan jumlah pertemuan pembelajaran pada kelas eksperimen dan kelas kontrol disamakan. Ketiga, instrumen pengukuran minat belajar yang digunakan pada kedua kelas adalah instrumen yang sama dan telah divalidasi oleh ahli. Keempat, guru pengampu, lingkungan kelas, serta fasilitas pembelajaran dibuat relatif sama.

Dengan adanya pengendalian variabel luar tersebut, maka perbedaan minat belajar peserta didik yang terjadi dapat diasumsikan disebabkan oleh perbedaan perlakuan pembelajaran, yaitu penerapan metode *Fun Learning* pada kelas eksperimen.