

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode dan Desain Penelitian

Metode penelitian yang digunakan untuk menjawab rumusan masalah dalam penelitian ini adalah *Mixed Method*. Creswel dan Plano (Justan *et al.*, 2024) menjelaskan *Mixed Method* adalah salah satu desain penelitian yang didasari asumsi filosofis sebagaimana metode inkuiri. *Mixed Method* juga disebut sebagai sebuah metodologi yang memberikan asumsi filosofis dalam menunjukkan arah atau memberi petunjuk cara mengumpulkan data dan menganalisis data serta perpaduan pendekatan kuantitatif dan kualitatif melalui beberapa fase proses penelitian. *Mixed Method* berfokus pada pengumpulan dan analisis data serta memadukan anatara data kuantitatif dan data kualitatif baik dalam *single study* (penelitian tunggal) maupun *series study* (penelitian berseri).

Metode ini dipilih sesuai dengan karakteristiknya karena pernyataan peneliti yang hendak dijawab meliputi *outcome* dan proses yang melibatkan penggabungan data kualitatif dan kuantitatif. Pemilihan metode mix method dalam penelitian kualitatif ataupun kuantitatif saja tidak cukup untuk memahami sautu masalah. menggunakan hanya satu metode tidak cukup karena kelemahan yang ada pada setiap pendekatan.

Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui pemanfaatan media pembelajaran *Genially* untuk meningkatkan motivasi belajar anak kelompok B, bagaimana kesulitan peserta didik dalam meningkatkan motivasi belajar, serta bagaimana guru dalam pemanfaatan

media pembelajaran genially untuk meningkatkan motivasi belajar anak dilihat dari apakah pemanfaatan media pembelajaran *Genially* ini dapat atau tidak membuat suasana pembelajaran lebih menyenangkan bagi anak.

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah sequential exploratory. Menurut Ismail Pane *et al* (2022) *Exploratory Sequential Mix Method Design* merupakan metode penelitian campuran dimulai dengan tahap penelitian kualitatif. Desain metode ini terjadi dimana peneliti memulai dengan mengeksplorasi data kualitatif dan menganalisisnya dalam tahap pertama, kemudian mengumpulkan data kuantitatif sebagai penelitian tahap kedua. Dengan adanya data hasil penelitian tahap satu, hasilnya kemudian dianalisis, dan digunakan untuk mengembangkan pengukuran yang lebih baik, sampel populasi yang lebih spesifik, dan melihat apakah data kualitatif yang didapat digeneralisir kedalam satu sampel yang lebih besar.

Adapun menurut auliansyah (2021) metode eksplorasi sequential adalah metode yang tahapannya kebalikan dari metode eksplorasi sequential. Jadi sang peneliti memulai penelitian dengan mengeksplorasi data secara mendalam, lalu menganalisis data yang telah terkumpul itu dengan metode kualitatif terlebih dahulu. Kemudian temuan dari analisis kualitatif tersebut digunakan untuk mengumpulkan dan menganalisis database kedua dengan metode kuantitatif. Setelah itu penelitian berlanjut dengan menguji data kualitatif dan kuantitatif dengan dua sampel yang

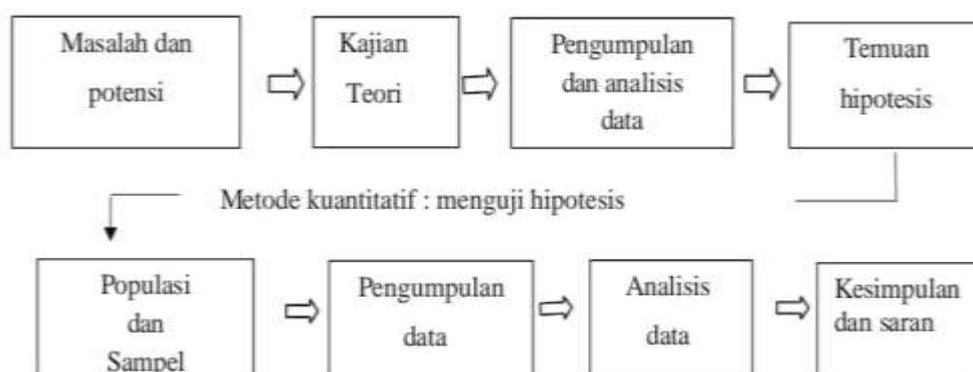
berbeda dari suatu populasi. Setelah itu, peneliti akan menginterpretasikan hasil temuan dari pengujian tersebut.

Desain yang dilakukan karena memudahkan peneliti dalam pengumpulan data dengan menggabungkan metode penelitian kualitatif secara berurutan. Dimana pada tahap pertama penelitian dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif dan tahap selanjutnya dilakukan dengan tahap menggunakan metode kuantitatif.

Adapun tahapan penelitian mengikuti tahapan pengembangan dari para ahli seperti pada gambar di bawah ini :



Gambar 3. 1 Tahap Penelitian *The Exploratory Sequential Design* (Creswell & Clark)



Gambar 3. 2 Langkah-langkah penelitian Desain *Sequential Exploratory*

Berdasarkan gambar 3.2 diatas dapat dijelaskan sebagai berikut. Sesuai karakteristik metode kombinasi *Sequential Exploratory*, dimana pada tahap pertama menggunakan metode kualitatif dan pada tahap kedua menggunakan

metode kuantitatif. Dengan demikian penelitian kombinasi ini dilakukan untuk menjawab rumusan masalah penelitian kualitatif dan kuantitatif meskipun berbeda namun saling melengkapi

B. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah anak kelompok B Usia 5-6 Tahun yang berlokasi di Garut yang terletak pada Kp. Ciceuri RT 03 RW 07 Desa Mekarsari Kecamatan Cilawu Kabupaten Garut. Dengan jumlah 13 orang peserta didik, terdiri dari 9 orang anak perempuan dan 4 orang anak laki-laki, subjek penelitian dipilih dengan dasar karakteristik sebagai berikut :

1. Anak didik belum sepenuhnya berkembang dalam motivasi belajar
2. Guru belum menerapkan media pembelajaran dengan menggunakan *Genially*
3. Karakteristik dari subjek penelitian
 - a. Kemampuan motivasi belajar anak belum sepenuhnya meningkat dalam kegiatan pembelajaran
 - b. Guru belum pernah menggunakan media pembelajaran *Genially* untuk meningkatkan motivasi belajar.

C. Teknik Penelitian

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam metode penelitian ini yaitu menggunakan lembar observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan oleh peneliti sebagai pengamatan dan pencatatan terhadap gejala yang tampak pada anak. Observasi dilakukan untuk memotret kegiatan pembelajaran, mengetahui proses pembelajaran, kendala yang dihadapi guru dan anak serta menjawab pertanyaan penelitian

untuk mengetahui efektivitas (data kuantitatif) serta proses kegiatan pembelajaran (data kualitatif) dengan memanfaatkan media pembelajaran *Genially*

Wawancara yang dilakukan peneliti termasuk dalam wawancara terstruktur untuk mendukung data kualitatif yang mana peneliti mempersiapkan poin-poin pertanyaan yang akan menjadi bahan wawancara atau tanya jawab dengan narasumber (Guru) untuk memperoleh data kualitatif dari rumusan masalah kendala yang dialami guru, serta proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Genially* untuk meningkatkan motivasi belajar anak usia dini di Kober Riyahul Husna. Kemudian apakah dengan adanya pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Genially* berpengaruh dalam meningkatkan motivasi belajar.

Peneliti juga melakukan studi dokumentasi untuk mendukung sumber data kualitatif. Peneliti dapat memfoto fenomena serta dokumen dari sumber tertulis yang terjadi untuk menjawab rumusan masalah dan mendukung hasil dari data observasi dan wawancara.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian ini dimaksudkan sebagai alat pengumpulan data seperti kuesioner dengan SPSS Versi 26.0 pada penelitian kuantitatif serta wawancara pada kualitatif. Pada penelitian kuantitatif dan kualitatif, penelitian yang menjadi instrumen atau alat penelitian. Skala likert adalah skala yang dapat digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang. Oleh karena itu, peneliti sebagai instrument juga harus

“divalidasi” seberapa jauh kesiapan peneliti yang meliputi pemahaman mix method, penguasaan wawasan terhadap bidang yang diteliti, kesiapan peneliti untuk memasuki objek penelitian, baik secara akademik maupun logistiknya.

Keberhasilan penelitian ditentukan oleh instrumen yang digunakan. Untuk mendapatkan instrumen yang baik, maka peneliti perlu menyusun kisi-kisi instrumen penelitian terlebih dahulu. Kisi-kisi instrumen yang peneliti buat meliputi kisi-kisi instrumen wawancara dengan guru kelas, serta kisi-kisi instrumen (terlampir) observasi siswa yang didasari pada teori strategi pemanfaatan media pembelajaran *Genially* untuk meningkatkan motivasi belajar anak kelompok B. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

1. Wawancara

Wawancara dilakukan kepada guru kb Riyadhul Husna kelompok B untuk memperoleh data profil anak, profi sekolah serta kendalayang dihadapi pada ssat guru belajar dalam meningkatkan motivasi belajar anak dan kendala-kendala yang dihadapi anak pada saat pembelajaran

Tabel 3. 1 Pedoman Wawancara Guru

No	Pertanyaan
1.	Sudah berapa lama ibu megajar disekolah ini ?
2.	Bagaimana perasaan anak ketika belajar dikelas ?

3.	Apakah anak sudah mendapatkan motivasi saat mengikuti kegiatan pembelajaran dikelas?
4.	Mengapa anak seringkali terlihat jenuh dan bosan saat mengikuti kegiatan belajar di dalam kelas?
5.	Upaya apa yang dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar anak dalam kegiatan pembelajaran dikelas?
6.	Menurut ibu apakah penting motivasi belajar diberikan untuk anak usia dini?
7.	Apakah ibu pernah menggunakan media pembelajaran yang berkaitan dengan meningkatkan motivasi belajar anak?
8.	Apakah ibu pernah menggunakan media pembelajaran genially untuk meningkatkan motivasi belajar anak?
9.	Menurut pendapat ibu, apakah pemanfaatan media pembelajaran genially dapat meningkatkan motivasi belajar anak?
10.	Apakah ada kendala atau kesulitan ketika ibu menggunakan media atau metode pembelajaran?
11.	Bagaimana upaya ibu untuk mengatasi kendala atau kesulitan tersebut?

2. Observasi

Observasi dilakukan terhadap pembelajaran dalam memperoleh data hasil kegiatan pembelajaran pemecahan masalah pada anak usia dini kelompok B. Observasi.

Tabel 3. 2 Instrumen Pelaksanaan Motivasi Belajar Media

Pembelajaran *Genially*

No	Indikator	BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak mampu memainkan permainan dengan tanggap				

2.	Anak mampu menirukan setiap permainan				
3.	Anak mampu meningkatkan semangat belajar				
4.	Anak mampu berfikir secara kritis				
5.	Anak mampu membangun pengalaman belajar dan berkomunikasi				
Skor jawaban					

Tabel 3. 3 Kriteria Penilaian

Keterangan :		Skor
BB	: Belum Berkembang	1
MB	: Mulai Berkembang	2
BSH	: Berkembang Sesuai Harapan	3
BSB	: Berkembang Sangat Baik	4

Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Instrumen Observasi Pemanfaatan Media Pembelajaran
Genially

No	Pokok Masalah	Sub Variabel	Indikator	Sumber Data	Teknik Pengumpulan Data	Instrumen/Item
1.	Media Pembelajaran <i>Genially</i>	Pelaksanaan kegiatan belajar dan bermain dengan media	1. Pembelajaran terpadu yang telah di sesuaikan dengan tema	Guru	Pengamatan/ Observasi	1, 2, 3

		pembelajaran genially	pembelajaran			
			2. Pembelajaran di laksanakan dengan bertahap dan berulang	Guru	Pengamatan/ Observasi	4, 5, 6
2.	Peningkatan Motivasi Belajar		1. Mengklasifikasi ikon, bentuk dan warna	Guru	Pengamatan/ Observasi	1, 2, 3
			2. Mengklasifikasikan intruksi ke dalam kelompok yang sama dan sejenis	Guru	Pengamatan/ Observasi	4, 5, 6
			3. Mengenal intruksi permainan.	Guru	Pengamatan/ Observasi	7, 8, 9

Tabel 3. 5 Kriteria Penilaian Instrumen

No	Indikator	Kriteria	Skor	Kriteria Penilaian
1.	Anak mampu memulai permainan dari awal sampai selesai	BSB	4	Anak Mampu mengikuti permainan dari awal sampai selesai permainan
		BSH	3	Anak mampu mengikuti permainan
		MB	2	Anak Mulai mampu menunjukkan rasa ingin tahu pada permainan

				dengan di dampingi
		BB	1	Anak belum memunculkan rasa ingin tahu
2.	Anak mampu menyebutkan jenis permainan	BSB	4	Anak Mampu menyebutkan jenis ikon
		BSH	3	Anak Mampu mengetahui jenis ikon
		MB	2	Anak Mulai mengetahui ikon yang tersedia meskipun harus diberitahu kembali
		BB	1	Anak belum mengetahui jenis ikon
3.	Anak mampu memahami cara bermain	BSB	4	Anak Mampu Berpartisipasi Saat Kegiatan Belajar
		BSH	3	Anak Mampu memilih dan menyebutkan intruksi permainan
		MB	2	Anak Mulai mampu melakukan intruksi permainan
		BB	1	Anak belum bisa mengikuti intruksi permainan
4.	Anak mampu menyebutkan sesuai intruksi di permainan	BSB	4	Anak Aktif dan Responsif Saat Pembelajaran
		BSH	3	Anak Mampu Memcahkan Sendiri Masalah Dengan Sederhana
		MB	2	Anak Mulai Bisa Menentukan Pilihannya Dengan Bantuan Orang Ain

		BB	1	Anak Belum Mampu Membuat Keputusan Sendiri
5.	Anak mampu melakukan perintah sesuai permainan	BSB	4	Anak mampu mengikuti intruksi permainan dengan tepat
		BSH	3	Anak sudah mampu melakukan intruksi permainan
		MB	2	Anak sudah mulai mampu mengikuti intruksi dengan di dampingi
		BB	1	Anak belum mengerti intruksi permainan
6.	Anak mampu mengkasifikasikan intuksi perintah ke dalam kelompok yang sama dan sejenis	BSB	4	Anak mampu menyebutkan jenis ikon yang sama dan menjelaskannya
		BSH	3	Anak sudah mampu menyebutkan ikon yang sejenis
		MB	2	Anak sudah mulai mangetahui ikon yang sejenis
		BB	1	Anak belum mampu memahami ikon yang sejenis
7.	Anak mampu beinteraksi secara langsung kepada orang lain	BSB	4	Anak sudah mampu berinteraksi secara langsung atas kemauan sendiri
		BSH	3	Anak sudah mampu bertanya secara langsung
		MB	2	Anak sudah mulai mampu bertanya dengan diberikan motivasi
		BB	1	Anak masih terdiam saat permainan dimulai

8.	Anak mampu membantu orang lain menjelaskan permainan	BSB	4	Anak mampu membantu dan menjelaskan permainan
		BSH	3	Anak sudah mampu membantu orang lain dengan mandiri
		MB	2	Anak mampu membantu orang lain dengan diberi motivasi terlebih dahulu
		BB	1	Anak belum mampu membantu orang lain
9.	Anak mampu bertanya sebab dan akibat	BSB	4	Anak mampu bertanya dengan aktif
		BSH	3	Anak sudah mampu bertanya sebab dan akibat
		MB	2	Anak sudah mulai berani mengungkapkan perasaan setelah diberikan motivasi
		BB	1	Anak belum berani mengungkapkan perasaan

Tabel 3. 6 Instrumen Observasi Akumulatif Anak

No	Nama Anak	Item Skor Pernyataan									Jumlah	Rata-Rata
		1	2	3	4	5	6	7	8	9		
1.	MRR											
2.	F											
3.	SDM											
4.	AP											
5.	SP											

6.	SA											
7.	ANQ											
8.	B											
9.	N											
10	A											
11	MARQ											
12	NQ											
13	DKD											

Keterangan :

- 1 = Anak mampu memulai permainan dari awal sampai selesai
- 2 = Anak mampu menyebutkan jenis permainan
- 3 = Anak mampu memahami cara bermain
- 4 = Anak mampu menyebutkan sesuai intruksi di permaian
- 5 = Anak mampu melakukan perintah sesuai permainan
- 6 = Anak mampu mengkasifikasikan intuksi perintah ke dalam kelompok yang sama dan sejenis
- 7 Anak mampu beinteraksi secara langsung kepada orang lain
- 8 = Anak mampu membantu orang lain menjelaskan permainan
- 9 = Anak mampu bertanya sebab dan akibat

3. Studi Dokumentasi

Studi dokumentasi dilakukan terhadap kurikulum yang disesuaikan dengan lembaga bersangkutan. Hasil studi empiris pada asli untuk memperoleh data terkait penyusunan perangkat pembelajaran yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran terkait motivasi belajar anak kelompok B.

Tabel 3. 7 Daftar Studi Dokumentasi

No	Jenis Dokumen	Keterangan	
		Ada	Tidak Ada
1.	Profil kelembagaan		
2.	Data pendidik dan tenaga kependidikan		
3.	Data peserta didik		
4.	RPPH		
5.	Proses foto pembelajaran		
6.	Foto lingkungan kelas		
7.	Laporan perkembangan anak		

E. Prosedur Penelitian

Pada penelitian ini tahapan penelitian mengikuti tahapan penelitian *the Exploratory Sequential Design*, yang dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Merumuskan masalah

Pada tahapan ini rumusan masalah dibuat berdasarkan pertanyaan yang hendak dijawab oleh peneliti.

2. Merumuskan landasan teori dan hipotesis

Untuk landasan teori peneliti harus mengkaji berbagai pendapat dari para ahli, kajian teoritis, dan hasil penelitian, dimana teori dan hasil penelitian yang digunakan ini digunakan sebagai kerangka teori peneliti untuk menyelesaikan penelitian. Sedangkan untuk hipotesis disusun berdasarkan kebenaran atau kesalahan suatu teori yang telah

dirumuskan pada landasan teori, hipotesis dalam penelitian ini adalah “dengan menggunakan media pembelajaran genially untuk meningkatkan motivasi belajar anak meningkat dengan signifikan”

3. Pengumpulan data dan menganalisis data kualitatif

Untuk mengumpulkan data kualitatif dilakukan setelah data kuantitatif telah terkumpul, lalu untuk mengumpulkan data kualitatif dapat digunakan metode wawancara dan dokumentasi. Wawancara hanya dilakukan dengan guru kelas saja dengan mengikuti pedoman wawancara yang telah dijabarkan sebelumnya, begitu pula dengan dokumentasi. Dokumentasi juga dilakukan dengan mengikuti pedoman dokumentasi yang telah dijabarkan sebelumnya. Setelah data kualitatif terkumpul, selanjutnya data akan dianalisis dengan menggunakan reduksi data. Reduksi data merupakan proses pemilihan serta pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan, dan transformasi data yang telah ditemukan selama penelitian berlangsung.

4. Mengumpulkan data dan menganalisis data kuantitatif

Untuk mengumpulkan data kuantitatif digunakan metode observasi, observasi ini dilakukan dengan mengikuti pedoman observasi yang telah dijabarkan sebelumnya, setelah data terkumpul maka data akan dihitung dan dianalisis untuk melihat apakah ada peningkatan kemampuan membaca permulaan pada anak di kelompok B kober Riyadhul Husna

D. Prosedur Pengolahan Data

Data dalam penelitian ini diolah berdasarkan jenis data yang terkumpul. Data kualitatif berupa hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi untuk menjawab proses penerapan dan pengaruh yang terjadi pada anak saat menggunakan media kartu gambar ekspresi yang dilakukan secara sistematis melalui penjabaran kategori dan sintesis data. Data kuantitatif berupa hasil tes untuk mengukur pengaruh pemanfaatan media kartu bergambar ekspresi terhadap kemampuan emosi anak usia dini diolah dengan statistika inferensial menggunakan SPSS Versi 26.

Pengolahan data kuantitatif dalam penelitian ini akan melalui kegiatan analisis, yakni sebagai berikut:

1. Uji Validitas

a. Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk menguji apakah kuesioner yang dibuat valid atau tidak. Untuk mengukur validitas kuesioner ini, peneliti menggunakan SPSS versi 25. Suatu instrument penelitian dapat dikatakan valid, apabila koefisien korelasi product moment statistik parametrik untuk penelitian kuantitatif melebihi 0,05 atau Koefisien korelasi produk r hitung $>$ r -tabel ($\alpha ; n - 2$) $n =$ jumlah sampel atau nilai $\text{sig.} < \alpha$. Dibawah ini terdapat rumus korelasi product moment:

$$r_{xy} = \frac{n \sum x_i y_i - (\sum x_i)(\sum y_i)}{\sqrt{(n \sum x_i^2 - (\sum x_i)^2)(n \sum y_i^2 - (\sum y_i)^2)}}$$

Dimana:

r_{xy} = korelasi antara x dengan y

x_i = nilai x ke- i

y_i = nilai y ke- i

n = banyaknya nilai

Dibawah ini merupakan rumus uji validitas (Koefisien Korelasi):

$$r_{bis(i)} = \frac{\bar{X}_i - \bar{X}_t}{S_t} \sqrt{\frac{p_i}{q_i}}$$

Keterangan

$r_{bis(i)}$ = Koefisien korelasi antara skor butir ke i dengan skor total

\bar{X}_i = Rata-rata skor total responden yang menjawab benar butir ke i

\bar{X}_t = Rata-rata skor total semua responden

S_t = Standar deviasi skor total semua responden

p_i = Proporsi jawaban yang benar untuk butir ke i

q_i = Proporsi jawaban yang salah untuk butir ke i

Tabel 3. 8 Kriteria Penilaian

Besarnya r_{xy}	Tingkat Validitas
$0,90 < r_{xy} \leq 1,00$	Sangat Baik
$0,70 < r_{xy} \leq 0,90$	Baik
$0,40 < r_{xy} \leq 0,70$	Cukup
$0,20 < r_{xy} \leq 0,40$	Kurang
$0,00 < r_{xy} \leq 0,20$	Sangat Kurang
$r_{xy} \leq 0,00$	Tidak Valid

Gambar 3. 3 Daftar R-Tabel Frekuensi Responden**DISTRIBUSI NILAI r_{tabel} SIGNIFIKANSI 5% dan 1%**

N	The Level of Significance		N	The Level of Significance	
	5%	1%		5%	1%
3	0.997	0.999	38	0.320	0.413
4	0.950	0.990	39	0.316	0.408
5	0.878	0.959	40	0.312	0.403
6	0.811	0.917	41	0.308	0.398
7	0.754	0.874	42	0.304	0.393
8	0.707	0.834	43	0.301	0.389
9	0.666	0.798	44	0.297	0.384
10	0.632	0.765	45	0.294	0.380
11	0.602	0.735	46	0.291	0.376
12	0.576	0.708	47	0.288	0.372
13	0.553	0.684	48	0.284	0.368
14	0.532	0.661	49	0.281	0.364
15	0.514	0.641	50	0.279	0.361
16	0.497	0.623	55	0.266	0.345
17	0.482	0.606	60	0.254	0.330
18	0.468	0.590	65	0.244	0.317
19	0.456	0.575	70	0.235	0.306
20	0.444	0.561	75	0.227	0.296
21	0.433	0.549	80	0.220	0.286
22	0.432	0.537	85	0.213	0.278
23	0.413	0.526	90	0.207	0.267
24	0.404	0.515	95	0.202	0.263
25	0.396	0.505	100	0.195	0.256
26	0.388	0.496	125	0.176	0.230
27	0.381	0.487	150	0.159	0.210
28	0.374	0.478	175	0.148	0.194
29	0.367	0.470	200	0.138	0.181
30	0.361	0.463	300	0.113	0.148
31	0.355	0.456	400	0.098	0.128
32	0.349	0.449	500	0.088	0.115
33	0.344	0.442	600	0.080	0.105
34	0.339	0.436	700	0.074	0.097
35	0.334	0.430	800	0.070	0.091
36	0.329	0.424	900	0.065	0.086
37	0.325	0.418	1000	0.062	0.081

Dari tabel diatas, kemudian dilakukan uji nilai r hitung yang di dapatkan pada kolom skor total yang akan dibandingkan dengan nilai R tabel.

Tingkat signifikansi

$$\alpha = 5\% = 0,05$$

Dasar Keputusan :

1) r hitung (nilai koefisien korelasi) $> r$ tabel = Valid

2) r hitung (nilai koefisien korelasi) $< r$ tabel = Tidak valid

2. Uji Realibitas

Realibitas adalah untuk mengetahui sejauh mana hasil pengukuran tetap konsisten, apabila tetap dilakukan pengukuran dua kali atau lebih terhadap gejala yang sama dengan menggunakan alat pengukuran yang sama juga.

Adapun teknik peneliti yang digunakan untuk mengukur realibilitas suatu instrumen penelitian adalah dengan teknik Alpha Cronbach. Kriteria suatu instrumen penelitian dikatakan reliabel dengan menggunakan teknik ini, bila koefisien reliabilitas (r_5) $> 0,6$.

Dibawah ini terdapat rumus uji reliabilitas:

$$r_{ii} = \frac{k}{k-1} \left(1 - \frac{\sum S_i^2}{S_t^2} \right)$$

Keterangan

r_{ii} = Koefisien reliabilitas

K = Cacah butir

S_i^2 = Varians skor butir

S_t^2 = Varians skor total responden

Tabel 3. 9 Nilai Acuan Hasil Uji Reliabilitas

KRITERIA PENGUJIAN		
Nilai Acuan 30 Responden	Nilai Cronbach's Alpha	Kesimpulan
0,361	Diatas 0,361 nilai r tabel signifikansi (5%)	Reliabel

Tabel 3. 10 Dasar Pengambilan Keputusan

Dasar Pengambilan Keputusan
Jika Nilai Cronbach's Alpha > 0,361 maka berkesimpulan reliabel
Jika Nilai Cronbach's Alpha < 0,361 maka berkesimpulan tidak reliabel

Tingkat Signifikansi = $\alpha = 5\% = 0,05$

Dasar keputusan = r hitung (cronbach alpha) > r tabel =

Realibel/Terpercaya/Konsisten; r hitung (cronbach alpha) < r tabel =

Tidak Realibel (Konsisten)

3. Uji Normalitas

Uji Normalitas ini bertujuan untuk mengetahui apakah sebuah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Dalam analisis statistic parametik, data berdistribusi normal adalah suatu keharusan sekaligus merupakan syarat mutlak yang harus terpenuhi. Salah satu cara untuk mendeteksi kenormalan sebuah data dapat dilakukan dengan teknik *Shapiro Wilk*. Uji *Shapiro Wilk* pada umumnya dipakai untuk sampel yang jumlahnya kecil (kurang dari 50 data). Adapun jika data didapati data tidak berdistribusi normal, maka pengujian hipotesis penelitian dilakukan dengan menggunakan pendekatan analisis statistic non parametrik. Uji normalitas ini menggunakan aplikasi SPSS versi 26. Adapun hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah $H_a =$ ada perbedaan sebelum stimulus dan sesudah stimulus, serta $H_a =$ ada perbedaan antara *before-stimulation* dengan *after-stimulation*.

4. Uji paired sample T-test (uji wilcoxon)

Uji *Wilcoxon* sering kali digunakan sebagai alternative dari uji paired sample t test. Hal ini terjadi karena jika data penelitian tidak berdistribusi normal (melalui uji normalitas) maka data tersebut dianggap tidak memenuhi syarat dalam pengujian statistic parametrik. Oleh karena itu, perlu adanya tindakan yang harus dilakukan peneliti agar data penelitian yang dikumpulkan masih tetap dapat diuji atau dianalisis, yaitu dengan cara melakukan metode statistik non parametrik. Uji *Wilcoxon* digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan rata-rata dua sample yang saling berpasangan. Dasar pengambilan keputusan melalui uji *paired sample T-test* (Uji *Wilcoxon*) yaitu sebagai berikut:

- 1) Jika nilai Asymp.Sig. (2-tailed) lebih kecil dari $< 0,05$ maka H_a diterima.
- 2) Jika nilai Asymp.Sig. (2-tailed) lebih besar dari $> 0,05$ maka H_a ditolak.