

## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN

#### A. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan pengaruh kecerdasan *adversity* siswa kelas VII SMP Tahta Syajar Bekasi Melalui permainan tradisional

#### B. Tempat dan waktu

##### 1. Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan di lapangan SMP Tahta Syajar yang beralamat di Jl. Sultan Agung No 28 Kec Medan Satria Kab Kalibaru Kota Bekasi.

##### 2. Waktu penelitian

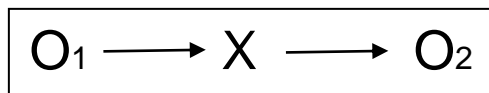
Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 14 November 2015 sampai 16 Desember 2015.

#### C. Metode Penelitian

Metode Penelitian yang digunakan adalah metode *pre-eksperimen* dengan melakukan *one-group pre-test* dan *post-test design*, metode *pre-eksperimen* termasuk dalam metode penelitian kuantitatif. Dikatan *pre-Eksperimen* design, karena desain ini belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh. Karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen.

<sup>1</sup> Pre-eksperimen merupakan kegiatan yang dilakukan untuk melihat hubungan sebab akibat. Adapun variabel bebas dalam penelitian ini adalah permainan tradisional dan variabel terikatnya adalah kecerdasan *adversity*.

#### D. Desain Penelitian



Keterangan:

O<sub>1</sub> = Nilai Pre-test

X = Perlakuan

O<sub>2</sub> = Nilai Post-test

*PRE Test* merupakan sebuah tes yang dilakukan peneliti untuk mengetahui kecerdasan *adversity* siswa SMP Tahta Syajar Bekasi sebelum diberikan permainan tradisional. *POST Test* adalah kebalikan dari *pre test*, yaitu instrumen tes yang dilakukan untuk mengetahui kecerdasan *adversity* siswa SMP Tahta Syajar Bekasi setelah diberikan permainan tradisional.

---

<sup>1</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2011), h.74.