

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data/informasi sebagaimana adanya dan bukan sebagaimana seharusnya, dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Terdapat empat kata kunci yang perlu di perhatikan yaitu cara ilmiah, data, tujuan, kegunaan tertentu (Sugiono, 2019).

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah **penelitian kuantitatif dengan pendekatan pre-eksperimental jenis one group pretest-posttest design**, yaitu penelitian yang hanya melibatkan satu kelompok tanpa kelompok kontrol sebagai pembanding. Dalam desain ini, kelompok yang sama diberi pretest sebelum perlakuan dan posttest setelah perlakuan untuk melihat perubahan yang terjadi akibat perlakuan tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh langsung dari variabel bebas (model pembelajaran Role Playing) terhadap variabel terikat (pengalaman belajar siswa) dengan cara membandingkan hasil sebelum dan sesudah perlakuan pada kelompok yang sama. Pendekatan ini digunakan untuk mengetahui sejauh mana perubahan yang terjadi setelah penerapan model pembelajaran tersebut.

3.2 Variabel Penelitian

Variabel pada penelitian ini menggunakan "*One-GroupPretest-Posttest Design*." Untuk mengetahui pengaruh model pembelajara *Role Playing* terhadap materi kebudayaan dalam pelajaran IPS kelas VIII SMP Negeri 2 Botomuzi TP.2024/2025.

Arikunto (2010:124) mengatakan, bahwa one group pretest-posttest design adalah kegiatan penelitian yang memberikan tes awal (pretest) sebelum diberikan perlakuan, setelah diberikan perlakuan barulah memberikan tes akhir (posttest). Dalam penelitian ini hanya menggunakan satu kelompok (*pretest dan posttest*) tanpa menggunakan kelompok kontrol dan kelompok pembanding.

Pada design ini tes yang dilakukan sebanyak dua kali, yaitu sebelum dan sesudah diberikan perlakuan eksperimen. Tes yang dilakukan sebelum mendapatkan perlakuan disebut prates. Prates diberikan pada kelas eksperimen (O_1). Setelah dilakukan prates, penulis memberikan perlakuan berupa pembelajaran mengidentifikasi unsur kalimat efektif dalam teks eksposisi dengan menggunakan model talking stick (X), pada tahap akhir penulis memberikan posttest (O_2).Demikian juga dengan hasil tes awal dan tes akhir untuk setiap kelompok. Adapun rancangan atau desain penelitian dinyatakan dalam tabel di bawah ini:

Tabel 3.1 Desain Penelitian

Kelompok	Pre-Test	Perlakuan	Post-Test
Eksperimen	o_1	X_1	o_2

Keterangan:

o_1 = tes awal (pre-test) kelompok eksperimen

o_2 = tes akhir (post-test) kelompok eksperimen

X_1 = perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran Role Playing.

X_2 = perlakuan dengan menggunakan media konvensional Pada desain penelitian ini terdiri dari satu kelompok yaitu kelompok eksperimen. kelompok ini dikenakan pretest dan posttest diberikan perlakuan yaitu dengan digunakannya model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS kelas VIII pada proses pembelajaran. Pengaruh dari perlakuan antara pre-test dengan post-test diamati melalui perbandingan statistic.

3.3 Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Menurut Sugiyono (2013:117) menyatakan, bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya Berdasarkan hal tersebut populasi pada penelitian ini sebagai berikut. Seluruh peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 2 Botomuzoi tahun ajaran 2024/2025.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Adapun sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII di SMP Negeri 2 Botomuzoi Pada penelitian ini menggunakan purposi vesampling. Menurut Sugiono (2019), Purposi vesampling adalah teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu, Pada penelitian ini sampel yang diambil adalah satu kelas, yang terdiri dari 18 siswa, yaitu: Kelas VIII-A

3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengukur penelitian. Dalam penelitian ini digunakan instrumen tes hasil belajar dan lembar observasi proses belajar.

1. Tes Hasil Belajar

Instrumen tes yang digunakan berupa tes essay sebanyak 5 soal dengan empat pilihan jawaban. Tes ini di gunakan untuk mengukur hasil belajar siswa sebelum dan setelah penerapan model *Role Playing* Tes ini disusun berdasarkan indikator yang hendak dicapai. Tes yang digunakan berupa tes objektif, pertanyaan yang diajukan mulai dari C1 (mengingat), C2 (memahami), C3 (menerapkan) hingga C4 (menganalisis).

2. Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran

Lembar observasi merupakan instrumen non tes yang digunakan untuk mengetahui aktivitas guru dan siswa Ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung. Tujuannya adalah untuk mengetahui sejauh mana penerapan model pembelajaran *Role Playing* berlangsung. Pada penelitian ini lembar observasi siswa berisi butir-butir kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam proses pembelajaran.

Lembar observasi siswa digunakan untuk mengamati kegiatan siswa dalam proses pembelajaran, tujuannya untuk mengetahui seberapa jauh pemahaman siswa terhadap materi kebudayaan pada mata pelajaran IPS. Interval jawaban yang telah tersedia pada lembaran observasi menggunakan skala rating yaitu:

1. Sangat baik (SB) dengan skor 4
2. Baik (B) dengan skor 3
3. Cukup Baik (CB) dengan skor 2
4. Kurang Baik (KB) dengan Skor 1

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik tes dan non-tes. Teknik tes diberikan sebelum (*pretest*) dan sesudah perlakuan (*posttests*). *Pretest*, yaitu tes yang diberikan sebelum pengajaran dimulai dan bertujuan untuk mengetahui sampai di mana penguasaan peserta didik terhadap materi yang akan diajarkan. *Pretest* bertujuan untuk mengetahui pengetahuan awal siswa mengenai materi.

Chang dan Little (2018) menyatakan bahwa administrasi pada desain *pretest posttest* adalah dengan memberikan asesmen awal/ dasar sebelum intervensi dimulai (*pretest*) dan kemudian memberikan kembali asesmen yang sama setelah intervensi selesai (*posttest*). Selanjutnya, *pretest* diperlukan untuk membangun pengetahuan awal dan *posttest* diperlukan untuk mengukur pembelajaran. *Posttests*, yaitu tes yang diberikan pada setiap akhir program satuan pengajaran dan bertujuan untuk mengetahui sampai mana pencapaian peserta didik terhadap bahan pengajaran setelah mengalami suatu kegiatan belajar. Sedangkan *posttests*, diberikan untuk mengetahui pengaruh pemberian perlakuan. Teknik non tes berupa pengamatan (*observasi*) dan dokumentasi yang digunakan untuk menilai aspek afektif ketika proses pembelajaran di kelas.

3.6 Teknik Analisis Data

3.6.1 Lembar Observasi Pemahaman siswa

Pengolahan lembar observasi pemahaman diolah dengan menggunakan rumus :

$$\text{Persentase Pengamatan} = \frac{\text{Jumlah skor setiap item}}{\text{Jumlah skor Ideal}} \times 100 \%$$

Jumlah Skor ideal = Skor tertinggi x jumlah responden

Selanjutnya secara kontinu dapat dibuat kategori sebagai berikut :

80-100	= Baik sekali
66-79	= Baik
56-65	= Cukup
40-55	= Kurang
0-39	= Gagal

3.6.2 Pengolahan Hasil Validitas

1. Uji Validitas

Menurut (Sugiyono, 2013, p. 121), validitas adalah “Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid.

a) Uji Validitas

Ahli Validator akan melihat apakah soal sudah sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator, apakah pokok soal sudah dirumuskan dengan singkat dan jelas, (Riyani et al., 2017). Jadi validator akan memberikan penilaian dengan memberikan tanda centang dari aspek tersebut terhadap butir soal tes. Dalam memvalidkan butir soal, validator memberikan penilaian atau pendapat untuk validitas. Untuk validitas isinya ada tiga pilihan penilaian, yaitu V=Valid, KV=Kurang Valid, dan TV=Tidak Valid.

b) Uji Validitas Butir Soal

Untuk mengukur validitas butir soal atau validitas item tes digunakan korelasi product moment dan rumus yang digunakan adalah:

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{[(n \sum x^2) - (\sum x)^2][n \sum y^2 - (\sum y)^2]}}$$

Keterangan:

r_{xy} = koefisien korelasi antara X dengan Y

N = Jumlah test

$\sum XY$ = Total perkalian skor item dan total

$\sum X$ = Jumlah skor butir soal

$\sum y$ = Jumlah skor total

$\sum X^2$ = Jumlah kuadrat butir soal

$\sum y^2$ = Jumlah kuadrat skor total

Selanjutnya, r_{xy} berkonsultasi dengan nilai kritis r product moment pada taraf signifikan 5% ($\alpha = 0,05$). Setiap butir soal dinyatakan valid jika $\geq$, jika $\leq$ maka tidak valid. Kualitas soal dilihat dari segi validitas, dapat ditentukan dengan menafsirkan koefisien korelasi dengan menggunakan kriteria :

Koefisien Reliabilitas	Interpretasi
0,80 – 1,00	Sangat tinggi
0,60 – 0,79	Tinggi
0,40 – 0,59	Cukup

0,20 – 0,39	Rendah
0,00 – 0,19	Sangat rendah

(Zainal Arifin, 2011: 257) dalam (Fitriatun & Sukanti, 2016).

Untuk uji validitas, peneliti menggunakan bantuan statistik IBM SPSS 29.

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah tingkat atau derajat konsistensi dari suatu instrument. Reliabilitas tes berkenaan dengan pertanyaan, apakah suatu tes itu sudah diteliti dan dapat dipercayai sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan. Suatu tes dapat dikatakan reliable jika sudah selalu memberikan hasil yang sama bila diujikan pada kelompok yang sama pada waktu atau kesempatan yang berbeda. Untuk menghitung reliabilitas tes digunakan rumus Alpha, yaitu :

$$r_i = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum s_t^2}{s_t^2} \right)$$

Keterangan:

r_i = koefisien korelasi alfa cronbach

s_i = standar deviasi butir ke - i

s_t = standar deviasi skor total

N = Jumlah soal tes yang diberikan

Untuk perhitungan varians skor setiap butir tes di pakai rumus :

$$\sigma^2 = \frac{\sum x^2 - \frac{(\sum x)^2}{N}}{N}$$

Dan perhitungan varians total skor setiap digunakan rumus :

$$\sum s_t^2 = \frac{\sum s^2 - \frac{(\sum x_t)^2}{N}}{N}$$

Febrianawati Yusup, (2017:6)

Untuk menafsirkan harga reliabilitas, dikonsultasikan pada harga table (r) pada taraf signifikan 5% ($\alpha = 0,05$). Dikatakan reliable jika . Untuk uji reliabilitas, peneliti menggunakan bantuan statistik IBM SPSS 29.

1. Perhitungan Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran tes digunakan untuk mengetahui apakah tingkat kesukaran tes yang tertera pada kisi-kisi telah sesuai atau tidak dengan menggunakan rumus, sebagai berikut:

$$IK = \frac{\bar{x}}{SMI}$$

Keterangan :

IK : Indeks kesukaran butir soal

$\bar{x}$: Rata-rata skor jawaban siswa pada butir soal

SMI : Skor maksimum ideal

Selanjutnya hasil perhitungan tingkat kesukaran dikonsultasikan pada kriteria, sebagai berikut:

Klasifikasi Interpretasi Taraf Kesukaran

Nilai ik	Interpretasi
IK = 0,00	Sangat sukar
0,00, $IK \leq 0,30$	Sukar
$0,30 < IK \leq 0,70$	Sedang
$0,70 < IK \leq 1,00$	Mudah
IK = 1,00	Sangat Mudah

Lestari & Yudhanegara (2018) dalam (Hutari et al., 2020)

2. Perhitungan Daya Pembeda

Daya pembeda tes dihitung dengan rumus :

$$DP = \frac{\bar{x} - \bar{\bar{x}}}{SM_1}$$

Keterangan :

DP = Daya pembeda soal

Dengan klasifikasi sebagai berikut:

$D \leq 0,00$: Sangat Jelek

$0,00 \leq 0,20$: Jelek

$0,20 \leq 0,40$: Cukup

$0,40 \leq 0,70$: Baik

$0,70 \leq 1,00$: Sangat Baik

Lestari & Yudhanegara (2017) dalam (Hutari et al., 2020)

3. Pengolahan Hasil Belajar

Pengolahan hasil belajar disesuaikan dengan bentuk tes digunakan, yakni tes uraian, untuk mengolah hasil tes uraian digunakan rumus :

$$NSS = \frac{SPWB/S}{SMBSY} \times BOBOT$$

Dimana $NA = \sum NSS$

Keterangan :

NSS = Nilai setiap soal

SPWB/s = Skor perolehan belajar siswa

SMBSY NA = Skor maksimum butir soal yang bersangkutan

NA = Nilai akhir

Ngalim Purwanto (2013) dalam (Yusri, 2020:8)

4. Rata-Rata Hasil Belajar

Untuk mengetahui pemusatan data, maka ditentukan rata-rata hitung. Dalam menentukan rata-rata hitung (mean), maka digunakan rumus :

$$X = \frac{\sum X_i}{N}$$

Keterangan :

X = Rata-rata hitung (mean)

$\sum X_i$ = Jumlah keseluruhan nilai

N = Banyaknya sampel

Ngalim Purwanto (2013) dalam (Yusri, 2020:8)

3.6.3 Uji Normalitas

Uji normalitas adalah pengujian untuk melihat pola distribusi dari data sampel yang diambil, apakah telah mengikuti sebaran distribusi normal atau tidak. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui nilai residu berdistribusi normal atau tidak. Model analisis regresi yang baik adalah nilai residu yang berdistribusi normal dengan rumus Kolmogorov Smirnov Test. Dasar Pengambilan Keputusan:

1. Jika nilai signifikan $> 0,05$ maka nilai residul berdistribusi normal.
2. Jika nilai signifikan $< 0,05$ maka nilai residul tidak berdistribusi normal.

Ghozali, (2018) dalam (Mamang Sari, Rini Mastuti, 2022)

Untuk uji normalitas, peneliti menggunakan statistik IBM SPSS 29.

3.6.4 Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui perbedaan antara dua keadaan atau populasi. Untuk uji homogenitas, peneliti menggunakan bantuan statistik IBM SPSS 29. Menurut Joko Widiyanto (2010) dalam (Farziyani et al., 2019), dasar atau pedoman pengambilan keputusan dalam uji homogenitas adalah sebagai berikut :

1. Jika nilai signifikansi $< 0,05$, maka dikatakan bahwa varians dari dua atau lebih kelompok populasi data adalah tidak sama (tidak homogen).
2. Jika nilai signifikansi $> 0,05$, maka dikatakan bahwa varians dari dua atau lebih kelompok populasi data adalah sama (homogen).

Joko Widiyanto (2010) dalam (Farziyani et al., 2019)

3.6.5 Uji Hipotesis

Data yang telah dikumpulkan dianalisis menggunakan **uji Paired Sample t-Test** dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Uji ini digunakan untuk mengetahui **apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pre-test dan post-test**, yang mencerminkan pengaruh model pembelajaran **Role Playing** terhadap hasil/pengalaman belajar siswa.

Kriteria pengambilan keputusan dalam uji ini adalah:

- Jika **Sig. (2-tailed) $< 0,05$** , maka **H_0 ditolak** dan **H_a diterima**, yang berarti **terdapat pengaruh yang signifikan** dari perlakuan yang diberikan.
- Jika **Sig. (2-tailed) $> 0,05$** , maka **H_0 diterima** dan **H_a ditolak**, yang berarti **tidak terdapat pengaruh yang signifikan**.

Rumus Paired Sample t-test yaitu: $t = \frac{\bar{d}}{S_d/\sqrt{n}}$

Keterangan :

$\bar{d}$ = Rata-rata selisih antara post-test dan pre-test

S_d = Standar Deviasi dari selisih

N = Jumlah sampel

T = nilai statistic t

Lestari & Yudhanegara (2017) dalam (Hutari et al., 2020)

Untuk uji hipotesis, peneliti menggunakan bantuan statistik IBM SPSS 29.

Perumusan hipotesis statistik adalah sebagai berikut :

$H_0 : \rho \neq 0$

$H_a : \rho = 0$

Keterangn :

H_0 : Model Pembelajaran Based Learning tidak berpengaruh signifikan terhadap pengalaman belajar siswa kelas VIII di SMP Negeri 2 Botomuzoi.

H_a : Model Pembelajaran Based Learning berpengaruh signifikan terhadap pengalaman belajar siswa kelas VIII di SMP Negeri 2 Botomuzoi.

3.7 Lokasi Dan jadwal Penelitian

a. Lokasi penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 2 Botomuzoi.

b. Jadwal Penelitian

Penelitian dimulai pada Semester Genap Tahun Pelajaran 2024/2025, dan berlangsung dari february hingga maret 2025. Penelitian ini dilaksanakan sesuai dengan jadwal sekolah agar kegiatan belajar mengajar berjalan sesuai jadwal dan materi pembelajaran tercapai.