

BAB III

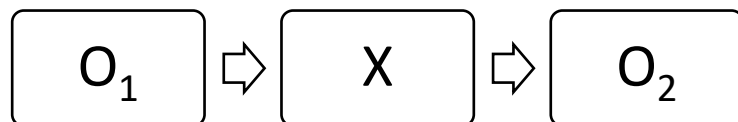
METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Prosedur Penelitian

3.1.1 Metode Penelitian

Metode penelitian adalah cara ilmiah untuk mengumpulkan data untuk tujuan tertentu. Penelitian kuantitatif pra-eksperimental dengan desain kelompok kontrol pretes-postes saja digunakan. Para peneliti secara tradisional menggunakan penelitian kuantitatif. Ini adalah model penelitian klasik.

Desainnya adalah pra-eksperimental, menguji satu atau lebih kelompok dengan menggunakan faktor-faktor kausal. Karena kurangnya variabel kontrol dan pengambilan sampel non-acak, pengaruh eksternal dapat memengaruhi variabel dependen. Desain-desain ini mencakup studi kasus tunggal, investigasi kelompok pretes-postes, dan perbandingan statis.



Keterangan :

O1 : kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan (pre-test)

O2 : kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan (post-test)

O3 : kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan (pre-test)

O4 : kelas kontrol setelah diberikan perlakuan (post-test)

X : pemberian perlakuan

3.1.2 Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah atribut, karakteristik, atau nilai dari seseorang, benda, atau aktivitas yang dipilih peneliti untuk diteliti dan disimpulkan. Variabel bebas (x) dalam penelitian ini adalah pembelajaran bermain peran dan variabel terikat (y) adalah kreativitas. Jenis variabel dalam penelitian ini adalah:

3.1.2.1 Variabel Bebas (X)

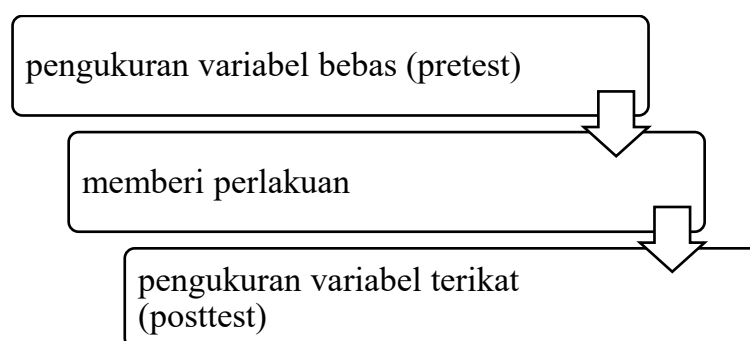
Variabel bebas memengaruhi atau menciptakan variabel terikat. Bermain peran adalah variabel penelitian (x) (Alfabeta, 2013 : 150).

3.1.2.2 Variabel Terikat (Y)

Variabel bebas memengaruhi variabel terikat. Variabel terikat (y) dalam penelitian ini adalah daya cipta (Sugiyono, 2013 : 38).

3.1.3 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain pra-eksperimental satu kelompok, yaitu pra-tes dan pasca-tes. Pretes dan pasca-tes menggunakan kuesioner.



Tabel 3. 1 Tabel Desain Penelitian

Pre-test	Perlakuan	Post-test
O ₁	X	O ₂

Keterangan :

O_1 = Nilai pre-test (sebelum diberi perlakuan)

O_2 = Nilai post-test (sesudah diberikan perlakuan)

X = Perlakuan yang digunakan berupa pembelajaran menggunakan metode pembelajaran *role playing*.

One group pre-test post-test design, Satu kelompok eksperimen diukur variabel dependennya (pra-tes), diberikan, lalu diukur kembali (pasca-tes) tanpa kelompok pembanding (Prasetyo, 2016: 161). Pra-tes dan pasca-tes ini digunakan untuk menilai kreativitas siswa kelas XI IPS 1 di SMAN 1 Sindangkasih menggunakan metode Bermain Peran.

3.2 Populasi dan Sampel

3.2.1 Populasi

Populasi adalah generalisasi objek/subjek dengan karakteristik yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk diteliti dan ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2013 : 80). Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa IPS kelas XI di SMAN 1 Sindangkasih. Dari hasil observasi, siswa cenderung kurang aktif, cepat bosan, dan pembelajaran sejarah masih dominan ceramah

3.2.2 Sampel

Sampel adalah subset populasi yang memiliki karakteristik. Sampel dapat diambil dari populasi yang sangat besar jika peneliti tidak dapat

mempelajari semuanya karena keterbatasan dana, tenaga, atau waktu (Sugiyono, 2013 : 67).

Hasil sampel berlaku untuk populasi. Penelitian ini menggunakan sampel jenuh dari total populasi. mengambil sampel dari semua orang. yakni seluruh siswa kelas XI IPS 1 (30 orang) sebagai kelas eksperimen, dan kelas XI IPS 4 (30 orang) sebagai kelas kontrol. Alasan dipilih sampel ini karena jumlahnya terbatas serta sesuai kebutuhan desain penelitian, yaitu pretest-posttest dengan kelompok eksperimen dan kontrol.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data sangat penting dalam penelitian ini karena merupakan tujuan utamanya. Peneliti harus memahami proses pengumpulan data untuk memperoleh data yang cukup. Data dikumpulkan untuk penelitian ini menggunakan:

3.3.1 Observasi

Peneliti mengamati berbagai hal di lapangan untuk mengumpulkan data. Mereka kemudian dapat menjelaskan permasalahan yang ada, yang dapat dikaitkan dengan kuesioner atau wawancara. Teori dan penelitian terdahulu digunakan untuk menginterpretasi data. Penelitian ini mengamati permainan peran siswa selama pembelajaran.

3.3.2 Kuesioner (Angket)

Kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data dengan memberikan pertanyaan atau komentar tertulis kepada responden. Kuesioner penilaian diri ini mengukur sikap belajar dan mengajar siswa.

Siswa harus menjawab kuesioner untuk penilaian ini. Kuesioner tersebut mencakup sikap belajar siswa. Kuis berisi 20 item ini mencantumkan sikap dan perilaku belajar dan mengajar siswa

3.4 Instrumen Penelitian

Kuesioner digunakan dalam penelitian ini. Kuesioner diberikan satu kali setelah konferensi. Tujuannya adalah untuk menilai daya cipta siswa kelas 11 IPS SMAN 1 Sindangkasih. Uji validitas dan reliabilitas diperlukan untuk menguji alat penelitian.

3.4.1 Uji Validitas

Uji validitas pertanyaan penelitian menguji apakah responden memahami pertanyaan peneliti. Skor yang tidak valid dapat mengindikasikan bahwa responden tidak memahami pertanyaan (Sahir, 2021 : 172).

SPSS for Windows 16 digunakan untuk menghitung uji validitas menggunakan korelasi item-total terkoreksi. Uji validitas dengan tingkat signifikansi 0,05 menggunakan kriteria berikut :

jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka instrumen atau item – item pernyataan dinyatakan valid, dan jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka instrumen atau item – item pernyataan dinyatakan tidak valid (Susanti & Septrisulviani, 2018 : 144).

Berikut hasil uji validitas instrumen role playing:

No	R hitung	R tabel	Keterangan
1	0,472	0,361	Valid
2	0,506	0,361	Valid

3	0,489	0,361	Valid
4	0,398	0,361	Valid
5	0,441	0,361	Valid
6	0,455	0,361	Valid
7	0,518	0,361	Valid
8	0,534	0,361	Valid
9	0,402	0,361	Valid
10	0,491	0,361	Valid
11	0,467	0,361	Valid
12	0,503	0,361	Valid
13	0,529	0,361	Valid
14	0,438	0,361	Valid
15	0,547	0,361	Valid

Berikut hasil uji validitas kreativitas:

No	R hitung	R tabel	Keterangan
1	0,462	0,361	Valid
2	0,519	0,361	Valid
3	0,488	0,361	Valid
4	0,425	0,361	Valid
5	0,397	0,361	Valid
6	0,471	0,361	Valid

7	0,510	0,361	Valid
8	0,533	0,361	Valid
9	0,485	0,361	Valid
10	0,441	0,361	Valid
11	0,468	0,361	Valid
12	0,492	0,361	Valid
13	0,456	0,361	Valid
14	0,514	0,361	Valid
15	0,541	0,361	Valid

Hasil uji validitas instrumen menunjukkan bahwa seluruh item pada angket *Role Playing* (15 item, r hitung 0,398–0,547) dan Kreativitas (15 item, r hitung 0,397–0,541) memiliki nilai r hitung lebih besar daripada r tabel (0,361). Dengan demikian, seluruh butir pernyataan pada kedua instrumen dinyatakan valid dan layak digunakan dalam penelitian.

Uji validitas memverifikasi bahwa setiap butir kuesioner kreativitas telah mengukur apa yang seharusnya. Dalam penelitian ini, kami menilai validitas butir kuesioner menggunakan teknik Korelasi Total Butir Terkoreksi. Semua butir kuesioner memiliki nilai korelasi, yang membuktikan validitasnya. Ini berarti semua pertanyaan kuesioner dapat secara akurat menilai daya cipta siswa. Dengan demikian, kuesioner ini siap untuk pengumpulan data studi yang akurat.

3.4.2 Uji Realiabilitas

Reliabilitas mengukur konsistensi respons. Semakin tinggi koefisiennya, semakin reliabel atau konsisten jawaban responden. Uji reliabilitas dihitung menggunakan SPSS for Windows 16 dan Cronbach's Alpha. Dalam uji reliabilitas, item instrumen dianggap reliabel atau konsisten jika $\text{Alpha} > r$ tabel dan tidak reliabel atau tidak konsisten jika $\text{Alpha} < r$ tabel. Nilai Alpha 0,70-0,90 menunjukkan dependabilitas yang baik, 0,50-0,70 menunjukkan reliabilitas sedang, dan $<0,50$ menunjukkan reliabilitas rendah (Firdaos, 2017 : 126).

Variabel	Jumlah Item	Cronbach's Alpha	Kriteria Reliabilitas	Keterangan
Role Playing	15	0,854	$>0,70$	Reliabel
Kreativitas	15	0,872	$>0,70$	Reliabel

Berdasarkan hasil uji reliabilitas dengan teknik Cronbach's Alpha, diperoleh nilai sebesar 0,854 untuk instrumen Role Playing dan 0,872 untuk instrumen Kreativitas. Keduanya lebih besar dari batas minimal 0,70, sehingga instrumen yang digunakan dalam penelitian ini dinyatakan **reliabel** dan memiliki konsistensi internal yang baik.

3.5 Teknik Analisis Data

Tujuan penelitian tercapai melalui analisis data statistik. Analisis data meliputi statistik deskriptif dan inferensial. Penelitian ini menganalisis data deskriptif. Statistik deskriptif menganalisis data tanpa generalisasi (Amruddin, 2022 : 181).

3.5.1 Uji Normalitas

Uji kenormalan memeriksa distribusi sampel penelitian. Penelitian ini menguji kenormalan menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov tunggal SPSS

for Windows 16 dengan kriteria signifikansi 5%. Hipotesis uji Kolmogorov-Smirnov tunggal :

H0 : data berdistribusi normal

H1 : data tidak berdistribusi normal.

Tabel 3. 2 Ketentuan Homogeneity of Variances

Probabilitas	Keterangan	Artinya
Sig > 0,05	H ₀ diterima	Data berdistribusi normal
Sig < 0,05	H ₁ ditolak	Data tidak berdistribusi normal

3.5.2 Uji Homogenitas

Uji homogenitas mengikuti uji normalitas. Uji ini menguji apakah sampel penelitian serupa atau homogen. Uji homogenitas varians SPSS for Windows 16 digunakan dengan tingkat signifikansi 5% dalam penelitian ini. Hipotesis uji homogenitas varians :

H0 : tidak ada perbedaan nilai varians dari kedua kelas

H1 : ada perbedaan nilai varians dari kedua kelas.

3.5.3 Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan berdasarkan keseragaman data. Skor rata-rata pasca-terapi dibandingkan. Peneliti menggunakan uji-t untuk menilai hipotesis. Perbandingan skor pasca-terapi antar kelompok dilakukan dengan uji-t. Analisis data menggunakan SPSS for Windows 16.

Bandingkan nilai estimasi dan nilai t-tabel untuk menguji hipotesis. Nilai t-tabel ditentukan dengan tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$. Kriteria Pengujian Hipotesis (Supardi, 2013 : 350):

- a. Jika $t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima artinya ada perbedaan yang signifikan.
- b. Jika $t \text{ hitung} < t \text{ tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak artinya tidak ada perbedaan yang signifikan.

3.6 Langkah-Langkah Penelitian

Peneliti kuantitatif harus menyelesaikan berbagai langkah untuk mendapatkan hasil yang lebih baik, lebih andal, dan bertanggung jawab. Berikut tahapan penelitiannya:

3.6.1 Penelitian Pendahuluan

- a. Peneliti menyiapkan surat izin penelitian sekolah.
- b. Studi pendahuluan menentukan kondisi sekolah dan ukuran sampel siswa.
- c. Memilih kelompok eksperimen dan kontrol.

3.6.2 Tahap Perencanaan

- a. Peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Bermain Peran (RPP) untuk kelas eksperimen.
- b. Peneliti menyiapkan instrumen.

3.6.3 Tahap Pelaksanaan

- a. Peneliti melakukan uji coba awal (pretest) pada kelas eksperimen dan kontrol.

- b. Menggunakan pembelajaran bermain peran (Role-Playing Learning) di kelas eksperimen dan mengikuti Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
- c. Melakukan uji coba akhir (posttest) pada kelas eksperimen dan kontrol.
- d. Mengolah dan menganalisis data uji coba awal/pasca.
- e. Menyusun laporan penelitian.

3.7 Waktu dan Tempat Penelitian

3.7.1 Waktu penelitian

Pelaksanaan penelitian eksperimen ini dilakukan pada semester genap bulan Januari tahun ajaran 2024/2025.

Tabel 3. 3 Waktu Penelitian

No.	Jadwal Kegiatan	Sept	Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun
1.	Pengajuan tema										
2.	Penyusunan Usulan Penelitian										
3.	Seminar Usulan Penelitian										
4.	Pelaksanaan Penelitian										

5.	Penyusunan Hasil Penelitian										
6.	Seminar Hasil Penelitian										
7.	Sidang Skripsi										

3.7.2 Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SMAN 1 Sindangkasih Kelurahan Sindangkasih Kecamatan Sindangkasih, Kabupaten Ciamis, Provinsi Jawa Barat.