

BAB III

PROSEDUR PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen, karena bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan metode pembelajaran *Role Playing* terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam pembelajaran sejarah. Menurut Sugiyono (2013:2), metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk memperoleh data yang valid dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Penelitian kuantitatif sendiri merupakan pendekatan yang menggunakan data berbentuk angka sebagai dasar analisis, yang selanjutnya dianalisis menggunakan prosedur statistik (Rahmandi, 2011:14). Dalam konteks ini, metode kuantitatif dipilih karena penelitian berfokus pada pengukuran perubahan skor berpikir kritis yang dapat dihitung dan dibandingkan secara numerik.

Metode eksperimen digunakan karena sesuai untuk menguji hubungan sebab-akibat antara dua variabel, yaitu perlakuan berupa pembelajaran dengan metode *Role Playing* (variabel bebas) dan hasil kemampuan berpikir kritis peserta didik (variabel terikat). Dalam penelitian eksperimen, peneliti memberikan perlakuan khusus pada kelompok eksperimen, kemudian membandingkannya dengan kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan tersebut.

Penelitian ini menggunakan desain kuasi eksperimen. Menurut Sugiyono (2013:79), kuasi eksperimen adalah jenis eksperimen yang digunakan ketika peneliti tidak memiliki kendali penuh dalam melakukan pengelompokan subjek secara acak. Dalam hal ini, peneliti tidak melakukan randomisasi terhadap kelas, melainkan menggunakan kelas yang sudah ada di sekolah, yaitu kelas XI-10 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI-3 sebagai kelas kontrol.

Pemilihan desain kuasi eksperimen dilakukan karena dalam peraturan sekolah, peneliti tidak mungkin mengacak siswa ke dalam kelas baru tanpa mengganggu struktur pembelajaran yang sudah berjalan. Oleh karena itu, peneliti menggunakan kelas yang telah ditentukan oleh pihak sekolah. Kendati demikian,

peneliti tetap memberikan perlakuan berbeda pada kedua kelompok dan mengontrol variabel luar sejauh mungkin untuk menjaga validitas penelitian.

Penelitian ini menggunakan *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur perubahan skor berpikir kritis sebelum dan sesudah perlakuan. Kelas eksperimen diberi pembelajaran menggunakan metode *Role Playing*, sementara kelas kontrol tetap menggunakan metode konvensional yaitu ceramah dan tanya jawab. Selisih antara nilai *pre-test* dan *post-test* dianalisis untuk menentukan ada tidaknya pengaruh metode pembelajaran terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Dengan demikian, penggunaan metode eksperimen dengan desain kuasi eksperimen dianggap paling tepat karena: 1) Sesuai dengan kondisi nyata di sekolah, 2) Mampu menunjukkan pengaruh metode pembelajaran terhadap hasil belajar, 3) Memungkinkan perbandingan terkontrol antara dua kelas yang mendapat perlakuan berbeda.

3.2 Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan segala sesuatu yang menjadi fokus kajian dalam suatu penelitian. Dalam penelitian ini, terdapat dua jenis variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

- a. Variabel bebas (X) adalah penggunaan metode *Role Playing*, yaitu suatu metode pembelajaran aktif yang melibatkan peserta didik dalam simulasi peran tertentu untuk meningkatkan keterlibatan belajar, pemahaman terhadap materi, serta pengembangan kemampuan berpikir kritis.
- b. Variabel terikat (Y) adalah kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas XI-10 di SMA Negeri 1 Singaparna, yang diukur melalui sembilan indikator berpikir kritis menurut Paul dan Elder (2008:8-9), yaitu:
 - 1) Kemampuan mengajukan pertanyaan
 - 2) Menganalisis argumen
 - 3) Pemecahan masalah
 - 4) Evaluasi informasi
 - 5) Penyampaian argumen logis
 - 6) Keterlibatan dalam diskusi kelas

- 7) Kemandirian berpikir
- 8) Pemahaman mendalam
- 9) Refleksi serta penalaran

3.3 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan kuasi eksperimen dengan bentuk *pre-test* dan *post-test* bersama kelompok kontrol. Dalam desain ini, dua kelompok peserta didik dari SMA Negeri 1 Singaparna dipilih, yaitu kelompok eksperimen yang akan mendapatkan perlakuan menggunakan metode *Role Playing*, dan kelompok kontrol yang akan menggunakan metode pembelajaran tradisional.

Penggunaan kuasi eksperimen ini karena sampelnya sudah terbentuk secara organik, sama dengan kelas yang sudah disusun oleh sekolah. Sehingga, metode pemilihan acak tidak dapat digunakan. Peneliti menggunakan kuasi eksperimen beserta rancangan *pre test* dan *post test* dengan kontrol yang tidak sebanding (*non-equivalent control*).

Tabel 3.1 Desain Penelitian

Kelas Eksperimen	O ¹ _____ X _____ O ²
Kelas Kontrol	O ³ _____ O ⁴

Keterangan :

O¹ : *Pretest* pada kelas eksperimen

O³ : *Pretest* pada kelas kontrol

X : Perlakuan (Metode *Role Playing*)

O² : *Posttest* pada kelas eksperimen

O⁴ : *Posttest* pada kelas kontrol

Pada tabel 3.1 menjelaskan mengenai kelompok pada penelitian dilakukan dengan mendapatkan perlakuan khusus dan tidak mendapatkan perlakuan khusus. Kelompok eksperimen mendapatkan perlakuan khusus (X) dengan menggunakan *Role Playing* sebagai metode pembelajaran. Sedangkan kelompok kontrol tidak mendapatkan perlakuan khusus. Kedua kelompok ini akan melakukan *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur kemampuan berpikir kritis peserta didik sebelum dan sesudah mendapatkan perlakuan khusus.

3.4 Populasi dan Sampel

3.4.1 Populasi

Populasi adalah semua kerangka data yang menjadi pusat perhatian peneliti dalam ruang lingkup dan waktu yang mereka tetapkan. Lebih banyak perhatian diberikan pada populasi. Populasi penelitian ini terdiri dari peserta didik kelas XI SMAN 1 Singaparna.

Tabel 3.2 Populasi Peserta didik SMAN 1 Singaparna

No	Kelas	Jumlah Peserta Didik
1.	XI-1	36 Orang
2	XI-2	36 Orang
3	XI-3	36 Orang
4.	XI-4	36 Orang
5	XI-5	36 Orang
6	XI-6	36 Orang
7	XI-7	36 Orang
8	XI-8	36 Orang
9	XI-9	36 Orang
10	XI-10	36 Orang
11	XI-11	36 Orang
12	XI-12	36 Orang
Jumlah		432 Orang

3.4.2 Sampel

Sampel adalah sebagian dari populasi yang diambil sebagai subjek penelitian dan dianggap mampu mewakili karakteristik populasi secara menyeluruh. Dalam penelitian ini, sampel ditentukan menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu teknik pengambilan sampel berdasarkan pertimbangan atau tujuan tertentu yang relevan dengan fokus penelitian. Teknik ini dipilih karena peneliti ingin secara spesifik meneliti kelas dengan karakteristik kemampuan berpikir kritis yang rendah, agar dapat menguji secara tepat efektivitas metode *Role Playing* dalam konteks tersebut.

Kelas XI-10 dipilih sebagai kelas eksperimen berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 15 dan 21 Oktober 2024, serta hasil diskusi dengan guru mata pelajaran sejarah. Observasi dilakukan dengan menggunakan sembilan indikator kemampuan berpikir kritis menurut Paul dan Elder (2008:8-9), yang mencakup: mengajukan pertanyaan, menganalisis argumen,

pemecahan masalah, evaluasi informasi, penyampaian argumen logis, keterlibatan dalam diskusi kelas, kemandirian berpikir, pemahaman mendalam, serta refleksi dan penalaran. Berdasarkan hasil pengamatan, kelas XI-10 memperoleh skor sebagai berikut: pada indikator mengajukan pertanyaan, menganalisis argumen, pemecahan masalah, evaluasi informasi, penyampaian argumen logis, keterlibatan diskusi kelas, kemandirian berpikir, dan refleksi serta penalaran, seluruhnya memperoleh skor 1. Hanya pada indikator pemahaman mendalam yang sedikit lebih tinggi, yaitu skor 2. Dengan demikian, rata-rata keseluruhan kelas ini adalah 1,22, yang menunjukkan tingkat kemampuan berpikir kritis yang sangat rendah. Guru sejarah juga menyampaikan bahwa kelas ini cenderung pasif, kurang terlibat dalam proses diskusi kelas, dan kesulitan dalam aktivitas yang menuntut pemikiran reflektif dan analitis. Berdasarkan temuan ini, kelas XI-10 ditetapkan sebagai kelas eksperimen karena dianggap paling membutuhkan pendekatan pembelajaran inovatif seperti *Role Playing*.

Tabel 3. 3 Sampel Penelitian

Kelompok	Jenis Kelamin	Jumlah	Total
Eksperimen	Laki-laki	13 Orang	36 Orang
	Perempuan	23 Orang	
Kontrol	Laki-laki	8 Orang	36 Orang
	Perempuan	28 Orang	

Sementara itu, kelas XI-3 dipilih sebagai kelas kontrol. Pemilihan ini dilakukan karena kelas XI-3 memiliki karakteristik yang relatif sebanding dengan kelas XI-10 dari tingkat kemampuan berpikir kritis yang juga tergolong rendah, tetapi lebih baik dibandingkan dengan kelas XI-10. Secara rinci, hasil observasi menunjukkan bahwa skor untuk indikator mengajukan pertanyaan, evaluasi informasi, penyampaian argumen logis, kemandirian berpikir, serta refleksi dan penalaran adalah 1. Sedangkan indikator menganalisis argumen, pemecahan masalah, keterlibatan dalam diskusi kelas, dan pemahaman mendalam memperoleh skor 2. Rata-rata keseluruhan kemampuan berpikir kritis kelas XI-3 adalah 1,45. Meskipun nilainya masih tergolong rendah, namun perbedaan skor yang tidak terlalu jauh dari kelas eksperimen membuat kelas XI-3 layak dijadikan sebagai kelas kontrol. Selain itu, kelas ini tetap mendapatkan perlakuan pembelajaran konvensional berupa ceramah dan tanya jawab dari guru yang sama, sehingga dapat

dibandingkan secara adil dengan kelas eksperimen yang diberi perlakuan metode *Role Playing*.

Dengan penetapan sampel seperti ini, diharapkan penelitian dapat secara akurat mengukur pengaruh metode *Role Playing* terhadap kemampuan berpikir kritis, khususnya pada kelompok peserta didik yang sejak awal memang mengalami kesulitan dalam berpikir reflektif, logis, dan analitis. Pendekatan *purposive sampling* dalam konteks ini membantu peneliti untuk memperoleh data yang relevan dengan tujuan dan fokus penelitian, serta menjaga validitas internal desain kuasi eksperimen.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

1. Kuisisioner

Menurut Sugiyono (2013:142) Kuesioner adalah metode pengumpulan data yang memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada orang yang disurvei untuk meminta jawaban. Kuesioner yang sudah dibuat akan diberikan kepada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Tujuannya untuk mengetahui kemampuan berpikir kritis peserta didik terhadap pembelajaran sejarah dengan materi peristiwa rengasdengklok, baik sebelum dan sesudah menggunakan metode *Role Playing*.

3.6 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data yang relevan guna menjawab rumusan masalah serta menguji hipotesis. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes objektif pilihan ganda yang disusun berdasarkan indikator kemampuan berpikir kritis dari Paul dan Elder (2008:2), dengan tujuan untuk mengukur kemampuan berpikir kritis peserta didik pada materi sejarah peristiwa Rengasdengklok.

3.6.1 Proses Penyusunan Instrumen

Penyusunan instrumen dalam penelitian ini dilakukan secara sistematis, dimulai dari penentuan indikator, penyusunan kisi-kisi soal, penyusunan butir soal, validasi oleh ahli, revisi, hingga uji coba ke kelas yang bukan subjek penelitian.

Pertama, peneliti merujuk pada sembilan indikator berpikir kritis yang dikemukakan oleh Paul dan Elder (2008:8-9), yaitu:

1. Mengajukan pertanyaan
2. Analisis argumen
3. Pemecahan masalah
4. Evaluasi informasi dan sumber
5. Penyampaian argumen logis
6. Diskusi kelas
7. Kemandirian berpikir
8. Pemahaman mendalam terhadap materi
9. Refleksi dan penalaran

Dari indikator tersebut, peneliti menyusun kisi-kisi soal sebagai acuan dalam merancang butir soal. Setiap indikator diwakili oleh dua hingga lima soal, dengan total keseluruhan 30 butir soal pilihan ganda. Soal-soal disusun sesuai dengan materi peristiwa Rengasdengklok, yang merupakan salah satu kompetensi dasar dalam pembelajaran sejarah di tingkat SMA kelas XI. Selanjutnya, butir soal divalidasi oleh dua orang ahli: 1) Dosen ahli pendidikan sejarah, 2) Guru mata pelajaran sejarah dari SMA Negeri 1 Singaparna.

Tabel 3. 4 Kisi-kisi Soal Pilihan Ganda

No	Aspek-Aspek Kemampuan Berpikir Kritis	Indikator Berpikir Kritis	Capaian Kognitif	Nomor Soal
1	Kemampuan mengajukan pertanyaan	Mengajukan pertanyaan tentang peran tokoh dalam peristiwa Rengasdengklok	C2 (Memahami)	1
		Mengajukan pertanyaan tentang peran tokoh dalam peristiwa Rengasdengklok	C2 (Memahami)	2
2	Analisis Argumen	Menganalisis alasan golongan tua menunda proklamasi	C4 (Menganalisis)	3
		Menganalisis alasan golongan muda menculik Soekarno-Hatta	C4 (Menganalisis)	4
3	Pemecahan Masalah	Mengidentifikasi peran Ahmad Soebardjo dalam penyelesaian konflik antara golongan tua dan muda	C5 (Mengevaluasi)	5
		Menganalisis strategi lain yang dapat digunakan untuk mempercepat proklamasi	C4 (Menganalisis)	6

4	Evaluasi Informasi	Mengidentifikasi peran tokoh berdasarkan fakta sejarah dalam Peristiwa Rengasdengklok	C4 (Menganalisis)	7
		Menganalisis bias dalam sumber sejarah tentang peristiwa ini	C4 (Menganalisis)	8
		Menganalisis respon Jepang terhadap Peristiwa Rengasdengklok	C4 (Menganalisis)	9
		Menilai dampak jangka panjang Peristiwa Rengasdengklok terhadap gerakan kemerdekaan	C5 (Mengevaluasi)	10
		Mengkaji dampak Rengasdengklok terhadap keputusan Proklamasi	C4(Menganalisis)	11
5	Penyampaian Argumen Logis	Menyusun argumen logis mengenai dampak Peristiwa Rengasdengklok terhadap proklamasi	C5 (Mengevaluasi)	12
		Menyampaikan argumen mengenai tindakan golongan muda	C5 (Mengevaluasi)	13
		Mengevaluasi bukti sejarah yang mendukung pemahaman tentang Peristiwa Rengasdengklok.	C5 (Mengevaluasi)	14
		Mengevaluasi bukti sejarah yang memperkuat peran Peristiwa Rengasdengklok dalam mempercepat proklamasi.	C5 (Mengevaluasi)	15
6	Keterlibatan dalam Diskusi Kelas	Mengevaluasi peran Peristiwa Rengasdengklok dalam percepatan proklamasi kemerdekaan Indonesia	C5 (Mengevaluasi)	16
		Menganalisis pendapat teman mengenai peran Ahmad Soebardjo dalam menyelesaikan konflik	C4 (Menganalisis)	17
7	Kemandirian Berpikir	Mengevaluasi dampak penting peristiwa Rengasdengklok bagi proses proklamasi	C5 (Mengevaluasi)	18
		Membuat kesimpulan sendiri mengenai dampak Peristiwa Rengasdengklok tanpa bergantung pada pendapat umum	C5 (Mengevaluasi)	19
		Memilih pernyataan yang paling tepat dalam menjelaskan dampak Peristiwa Rengasdengklok terhadap proklamasi kemerdekaan Indonesia	C5 (Mengevaluasi)	20
8	Pemahaman Mendalam	Memahami keterkaitan antara Peristiwa Rengasdengklok dengan perkembangan politik Indonesia pada saat itu.	C2 (Memahami)	21

		Menjelaskan keterkaitan antara Peristiwa Rengasdengklok dengan keputusan Jepang menyerah kepada Sekutu	C2 (Memahami)	22
		Menganalisis perbedaan perspektif antara golongan tua dan muda	C4 (Menganalisis)	23
		Menganalisis pengaruh Peristiwa Rengasdengklok terhadap kebijakan pemerintahan awal Indonesia	C4 (Menganalisis)	24
		Menghubungkan peristiwa Rengasdengklok dengan strategi Jepang dalam mempertahankan kekuasaannya	C4 (Menganalisis)	25
		Mengevaluasi tindakan golongan muda dalam konteks nilai moral dan etika	C5 (Mengevaluasi)	26
9	Refleksi dan Penalaran	Menganalisis dampak etika dalam tindakan golongan muda	C4 (Menganalisis)	27
		Menilai efektivitas strategi perjuangan golongan muda dan tua dalam mencapai kemerdekaan Indonesia	C5 (Mengevaluasi)	28
		Menganalisis dampak jangka panjang Peristiwa Rengasdengklok terhadap pola perjuangan Indonesia	C4 (Menganalisis)	29
		Merefleksikan relevansi Peristiwa Rengasdengklok dengan situasi politik modern	C5 (Mengevaluasi)	30

Kedua validator menilai aspek substansi, konstruksi, dan kebahasaan setiap soal. Penilaian dilakukan menggunakan skala Likert 1–4. Setelah melalui proses validasi, peneliti melakukan revisi terhadap beberapa soal berdasarkan masukan dari validator. Revisi dilakukan untuk meningkatkan kejelasan bahasa, memperbaiki ketepatan konteks, serta memastikan keterkaitan soal dengan indikator yang dimaksud. Setelah instrumen diperbaiki, peneliti melakukan uji coba (*try-out*) dengan mengujikan soal kepada peserta didik kelas XI-2 SMA Negeri 1 Singaparna. Kelas XI-2 dipilih karena tidak termasuk dalam kelompok eksperimen maupun kontrol, sehingga dapat digunakan sebagai sampel uji coba untuk melihat kualitas instrumen tanpa memengaruhi jalannya penelitian utama.

Hasil uji coba tersebut digunakan untuk menghitung reliabilitas instrumen, sekaligus mengamati respons siswa terhadap tingkat kesulitan dan keterbacaan soal.

Data kemudian dianalisis menggunakan perangkat lunak SPSS untuk memperoleh nilai *Cronbach's Alpha*.

3.6.2 Uji Validitas

Validitas dalam penelitian ini mengacu pada validitas isi (*content validity*), yaitu sejauh mana isi butir soal sesuai dengan indikator yang ingin diukur. Validitas ditentukan melalui penilaian para ahli terhadap relevansi setiap soal terhadap indikator yang dimaksud.

Penilaian dilakukan oleh dua validator menggunakan skala 1–4, lalu dihitung menggunakan rumus Aiken's V:

$$V = \frac{\sum s}{n(c-1)}$$

Keterangan:

V = Koefisien validitas Aiken

s = Skor yang diberikan oleh validator dikurangi skor terendah dalam skala

n = Jumlah validator

c = Banyaknya kategori skala penilaian

Interpretasi kategori validitas berdasarkan kriteria Azwar (2012:123), yaitu:

- Nilai $V > 0,80$ = Sangat Valid
- Nilai $V 0,60-0,80$ = Cukup Valid
- Nilai $V < 0,60$ = Tidak Valid

Instrumen dikatakan valid apabila nilai Aiken's V lebih dari 0,80, sesuai kriteria validitas yang umum digunakan dalam penelitian pendidikan.

Tabel 3. 5 Hasil Uji Validitas

No.	Indikator Soal	Nomor Soal	Nilai Aiken's V	Kategori Validitas
1	Mengajukan Pertanyaan	1-2	0.833333	Sangat Valid
2	Analisis Argumen	3-4	1	Sangat Valid
3	Pemecahan Masalah	5-6	1	Sangat Valid
4	Evaluasi Informasi dan Sumber	7-11	0.833333	Sangat Valid
5	Penyampaian Argumen Logis	12-15	1	Sangat Valid
6	Diskusi Kelas	16-27	0.833333	Sangat Valid
7	Kemandirian Berpikir	18-20	0.833333	Sangat Valid
8	Pemahaman mendalam terhadap Materi	21-25	0.833333	Sangat Valid
9	Refleksi dan Penalaran	26-30	1	Sangat Valid

Hasil perhitungan Aiken's V menunjukkan bahwa seluruh soal memiliki nilai $\geq 0,83$, sehingga dikategorikan sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa butir soal memiliki kesesuaian tinggi dengan indikator kemampuan berpikir kritis yang digunakan.

3.6.3 Reliabilitas

Reliabilitas instrumen diuji untuk mengetahui tingkat konsistensi antarbutir soal dalam mengukur aspek yang sama, yaitu kemampuan berpikir kritis. Peneliti menggunakan metode Cronbach's Alpha, yang menghitung konsistensi internal berdasarkan hasil uji coba instrumen.

Data uji coba diperoleh dari hasil pengerjaan 30 butir soal oleh siswa kelas XI-2, untuk hasil per butir soal terdapat pada lampiran 6. Perhitungan dilakukan dengan bantuan program SPSS. Hasilnya sebagai berikut:

Tabel 3. 6 Hasil Uji Reliabilitas

Jumlah Pertanyaan	Cronbach alpha	Syarat	Keterangan
30	0.832	0,7	Reliabel

Nilai alpha sebesar $0,832 > 0,70$ menunjukkan bahwa instrumen memiliki konsistensi yang tinggi dan reliabel untuk digunakan sebagai alat ukur dalam penelitian. Dengan demikian, tes ini dianggap layak digunakan untuk mengukur kemampuan berpikir kritis peserta didik secara akurat dan stabil.

3.7 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan bantuan perangkat lunak SPSS (*Statistical Package for the Social Sciences*) versi

29 untuk mempermudah pengolahan data, meningkatkan akurasi perhitungan, dan mempercepat proses analisis statistik. Langkah-langkah analisis data dalam penelitian ini meliputi:

3.7.1 Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data hasil pre-test dan post-test dari masing-masing kelompok (eksperimen dan kontrol) berdistribusi secara normal. Pemeriksaan normalitas data sangat penting karena menjadi dasar dalam menentukan jenis uji statistik yang tepat: apakah menggunakan uji parametrik atau non-parametrik.

Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan menggunakan metode Shapiro-Wilk, karena jumlah sampel pada masing-masing kelompok kurang dari 50 peserta didik. Shapiro-Wilk dipilih karena memiliki sensitivitas yang tinggi dalam mendeteksi deviasi dari distribusi normal pada ukuran sampel kecil. Uji ini secara khusus dirancang untuk menguji normalitas data dalam skala kecil hingga menengah dan sering digunakan dalam penelitian sosial dan pendidikan dengan sampel terbatas. Kriteria pengambilan keputusan pada uji Shapiro-Wilk adalah: jika nilai signifikansi (Sig.) $> 0,05$, maka data dianggap berdistribusi normal. Sebaliknya, jika nilai Sig. $\leq 0,05$, maka data dianggap tidak berdistribusi normal.

Jika hasil uji menunjukkan bahwa data tidak berdistribusi normal, maka peneliti tidak dapat menggunakan uji statistik parametrik, dan sebagai gantinya menggunakan uji statistik non-parametrik yang tidak mengharuskan asumsi distribusi normal.

3.7.2 Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah varians antara dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, berada pada tingkat yang setara. Uji ini penting karena kesamaan varians merupakan salah satu prasyarat dalam pemilihan jenis uji statistik yang tepat.

Dalam penelitian ini, uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan uji Fisher karena data tidak terdistribusi normal, sehingga metode Levene's Test tidak digunakan. Uji Fisher membandingkan nilai varians antara dua kelompok untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan.

Adapun rumus uji Fisher yang digunakan adalah:

$$F = \frac{S_{Besar}^2}{S_{Kecil}^2}$$

Keterangan:

F = Nilai Fisher Hitung

S_{Besar}^2 = Varian terbesar dari dua atau lebih kelompok data yang diuji.

S_{Kecil}^2 = Varian terkecil dari dua atau lebih kelompok data yang diuji.

Kriteria pengambilan keputusan:

- Jika $F_{Hitung} \leq F_{Tabel}$, maka data dikatakan homogen
- Jika $F_{Hitung} > F_{Tabel}$, maka data dikatakan tidak homogen

3.7.3 Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan metode pembelajaran *Role Playing* terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik. Jenis uji yang digunakan disesuaikan dengan hasil uji prasyarat, yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Berdasarkan hasil uji normalitas yang dilakukan dengan Shapiro-Wilk, diketahui bahwa data tidak berdistribusi normal. Uji homogenitas menggunakan uji Fisher, diketahui bahwa data memiliki varians yang homogen. Namun, karena data tidak berdistribusi normal, maka pendekatan uji statistik non-parametrik digunakan untuk menganalisis hipotesis.

Jenis uji yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji Mann-Whitney *U Test*. Uji ini digunakan untuk mengetahui perbedaan skor post-test antara dua kelompok yang bersifat independen, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji Mann-Whitney merupakan alternatif dari uji *Independent Sample T-Test* yang digunakan apabila data tidak memenuhi asumsi normalitas dan homogenitas. Mann-Whitney *U Test* membandingkan distribusi skor dua kelompok untuk melihat apakah terdapat perbedaan yang signifikan setelah perlakuan diberikan kepada kelas eksperimen. Penggunaan uji ini dianggap paling tepat dalam konteks desain kuasi-eksperimen dengan dua kelompok yang tidak berpasangan.

Kriteria pengambilan Keputusan adalah jika nilai signifikansi (Sig.) $< 0,05$, maka terdapat perbedaan yang signifikan, yang berarti metode *Role Playing* berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis. Sebaliknya, jika nilai Sig. $\geq 0,05$, maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan. Penggunaan uji Mann-Whitney ini diharapkan dapat menjaga validitas dan akurasi hasil penelitian, serta menjadi pendekatan analisis yang sesuai dengan karakteristik data di lapangan.

3.8 Langkah-langkah Penelitian

Langkah-langkah penelitian merupakan tahapan sistematis yang dilakukan peneliti untuk memperoleh data yang valid guna menjawab rumusan masalah dan menguji hipotesis penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti mengikuti tiga tahapan utama, yaitu: tahap penyusunan, tahap pelaksanaan, dan tahap akhir.

1. Tahap Penyusunan

Tahap awal ini dimulai dengan kegiatan observasi lapangan untuk mengidentifikasi permasalahan dalam pembelajaran sejarah di sekolah. Peneliti melakukan observasi langsung di SMA Negeri 1 Singaparna dan mengadakan wawancara informal dengan guru sejarah untuk menggali informasi mengenai kondisi pembelajaran, tingkat keterlibatan siswa, serta hambatan yang terjadi di kelas. Berdasarkan temuan awal tersebut, peneliti mengidentifikasi bahwa kemampuan berpikir kritis siswa masih rendah, serta penggunaan metode pembelajaran masih cenderung konvensional. Hal ini menjadi dasar pemilihan topik dan perumusan masalah penelitian.

Selanjutnya, peneliti melakukan konsultasi dan bimbingan dengan dosen pembimbing 1 dan pembimbing 2 untuk mendiskusikan arah penelitian, tujuan, judul, serta pendekatan yang akan digunakan. Setelah mendapatkan persetujuan dari pembimbing, peneliti mulai menyusun proposal penelitian dan melakukan revisi sesuai masukan.

Tahap ini ditutup dengan pengurusan izin penelitian ke sekolah, pembuatan instrumen seperti kisi-kisi, soal, lembar validasi, dan uji coba instrumen pada kelas uji untuk keperluan validitas dan reliabilitas.

2. Tahap Pelaksanaan

Tahap ini merupakan pelaksanaan penelitian di lapangan, yaitu di kelas XI-10 sebagai kelas eksperimen dan XI-3 sebagai kelas kontrol. Peneliti bekerja sama dengan guru sejarah sebagai fasilitator utama, sementara peneliti bertindak sebagai observer selama proses pembelajaran berlangsung.

Langkah-langkah pelaksanaan pada kelas eksperimen dilakukan dalam dua pertemuan, masing-masing berdurasi 1 x 45 menit, dengan rincian sebagai berikut:

- a. Pertemuan pertama: Siswa diberi *pre-test* untuk mengukur kemampuan berpikir kritis awal, pengantar materi, dan pembagian peran tokohmterkait peristiwa Rengasdengklok.
- b. Pertemuan kedua: Pelaksanaan simulasi peran (*enactment*), diskusi kelompok, refleksi bersama, serta pemberian *post-test*.
- c. Guru bertindak sebagai fasilitator dan pengarah, sementara peneliti mencatat aktivitas, dan mencatat kendala yang muncul selama proses pembelajaran berlangsung.

Sementara itu, kelas kontrol (XI-3) mengikuti pembelajaran dengan metode ceramah dan tanya jawab, dengan topik dan durasi yang sama. Siswa juga diberikan pre-test dan post-test pada waktu yang sesuai.

3. Tahap Akhir

Tahap akhir dilakukan setelah seluruh proses pembelajaran selesai. Peneliti mengumpulkan seluruh data, baik kuantitatif (nilai pre-test dan post-test) maupun catatan observasi selama proses berlangsung. Selanjutnya, peneliti:

- a. Melakukan pengolahan dan analisis data menggunakan SPSS
- b. Menjalankan uji normalitas, homogenitas, dan uji hipotesis sesuai prosedur yang telah dirancang
- c. Menyusun laporan hasil penelitian dalam bentuk skripsi
- d. Melakukan konsultasi akhir dan revisi hasil sebelum diajukan ke sidang skripsi

Melalui serangkaian tahapan ini, peneliti berupaya memastikan bahwa setiap proses dilakukan secara sistematis, logis, dan sesuai dengan prinsip-prinsip metodologi penelitian kuantitatif.

3.9 Waktu dan Tempat Penelitian

3.9.1 Waktu Penelitian

Tabel 3. 7 Waktu Penelitian

Jenis Kegiatan	Bulan								
	Sept	Okt	Nov	Des	Jan	Mar	Apr	Mei	Juni
Tahap Penyusunan									
a. Pengajuan tema dan penyusunan proposal									
b. Pengajuan Proposal									
c. Ujian proposal									
d. Perizinan Penelitian									
e. Penyusunan Instrumen									
Tahap Pelaksanaan									
a. Uji coba instrumen									
b. Pengumpulan data									
c. Pengelolaan data									
Tahap Akhir									
Penyusunan Laporan Akhir									

3.9.2 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 1 Singaparna yang terletak di Jalan Pahlawan KHZ. Musthafa, Desa Sukamulya, Kecamatan Singaparna, Kabupaten Tasikmalaya, Provinsi Jawa Barat.