

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Sugiyono (2020:14), mengemukakan bahwa penelitian kuantitatif ialah penelitian yang digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel biasanya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Jenis penelitian ini ialah penelitian eksperimen. Menurut Emzir (2016:64), penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang dapat menguji secara benar hipotesis menyangkut hubungan kausalitas (sebab akibat). Senada dengan pendapat di atas, Sukardi (2016:79), mengatakan bahwa penelitian eksperimen ialah metode sistematis guna membangun hubungan yang mengandung fenomena sebab akibat. Desain penelitian yang digunakan sebagaimana terlihat perbedaan keaktifan belajar siswa antara kelas eksperimen. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian *pre-eksperimen*. Desain penelitian yang digunakan adalah desain *pre-eksperiment one group pre-test-posttest*, sebagaimana terlihat perbedaan hasil belajar siswa antara pre tes dan post test.

Tabel 3.1 Desain Penelitian

Kelas	Pre test	Perlakuan	Post test
Kelas eksperimen	X ₁	O ₁	X ₁

Keterangan:

X_1 = Merupakan hasil dari *pre-test* terkait hasil belajar siswa sebelum menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *role playing*.

O_1 = Perlakuan yang diberikan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *role playing*..

X_2 = Merupakan hasil dari *post-test* terkait hasil belajar setelah menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *role playing*.

3.2 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan SD Negeri Kuta Pasie yang beralamat di Desa Baet Kecamatan Baitussalam Kabupaten Aceh Besar.

3.3 Populasi Penelitian

Populasi adalah seluruh data yang menjadi perhatian kita dalam satu ruang lingkup dan waktu yang kita tentukan (Margono, 2017:118). Sedangkan Sugiyono (2020:117), mengatakan bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/sabyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti dan kemudian ditarik kesimpulannya. Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini ialah seluruh siswa kelas IV SD Negeri Kuta Pasie tahun ajaran 2023 – 2024 yang terdiri dari 3 kelas dengan jumlah siswa seluruhnya 82 orang.

3.4 Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2020:117). Sementara itu Margono (2017:121), mengetakan sampel ialah bagian dari populasi, sebagai contoh yang diambil dengan menggunakan cara-cara tertentu. Berdasarkan pernyataan di atas, maka untuk

memudahkan penulis dalam mengadakan penelitian, maka ditarik sample yang dapat mewakili populasi. Adapun yang menjadi sampel dalam penelitian ini ialah siswa kelas IV-B yang terdiri dari 24 siswa sebagai kelas eksperimen. Pemilihan sampel dengan menggunakan teknik *Porpositive sampling* yaitu teknik pengambilan sampel secara sengaja. Maksudnya, peneliti menentukan sendiri sampel yang diambil tidak secara acak, tapi ditentukan sendiri oleh peneliti.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik-teknik pengumpulan data yang penulis pergunakan dalam penelitian ini yaitu :

3.5.1 Test

Test adalah alat atau prosedur yang dipergunakan dalam rangka pengukuran dan penilaian. Ters juga diartikan sebagai suatu prosedur yang sistematis untuk membandingkan tingkah laku dua orang atau lebih (Sudijono, (2016:66). Adapun dalam penelitian ini instrumen yang gunakan berupa soal bentuk objektif tipe pilihan berganda (*multiple choice*) yang terdiri 20 butir item soal setelah dilakukan validasi yang diberikan kepada 24 orang siswa kelas IV-B sebagai kelas eksperimen. Soal yang diberikan sama antara ke dua kelas tersebut sesuai dengan materi yang dipelajari yang berbentuk *multiple choice* item dengan alternatif jawabannya 4 (A, B, C dan D). Setelah proses belajar-mengajar selesai, maka penulis membagikan lembaran soal tersebut, kemudia semua lembaran soal dan lembaran jawaban dikumpulkan kembali untuk diadakan pemeriksaan dan pemberian skor nilainya.

3.5.2 Dokumentasi

Dokumen adalah sebuah pencatatan untuk menyediakan dokumen-dokumen dengan menggunakan bukti yang akurat. Dokumentasi yang diperlukan sebagai informasi dari sekolah yaitu berupa rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), LKPD serta dokumentasi kegiatan saat mengajar di SD Negeri Kuta Pasie.

3.6 Teknik Analisis Data

3.6.1 Uji Validitas

Validitas adalah pengukuran yang menunjukkan tingkat ketepatan (keshihan) ukuran suatu instrumen terhadap konsep yang akan diteliti. Suatu instrumen adalah tepat untuk digunakan sebagai ukuran suatu konsep jika memiliki tingkat validitas yang tinggi. Sebaliknya, validitas yang rendah mencerminkan bahwa instrumen kurang tepat untuk diterapkan (Suharso, 2019).

Dengan menggunakan instrumen yang valid dan reliabel dalam pengumpulan data, maka diharapkan hasil penelitian akan menjadi valid dan reliabel. Jadi instrumen yang valid dan reliabel merupakan syarat yang mutlak untuk mendapatkan hasil penelitian yang valid dan reliable. hal ini tidak berarti bahwa dengan menggunakan instrumen yang telah teruji validitas dan reliabilitasnya, otomatis hasil (data) penelitian menjadi valid dan reliabel. Hal ini masih dipengaruhi oleh kondisi objek yang diteliti, dan kemampuan orang yang menggunakan instrumen untuk mengumpulkan data. Oleh karna itu peneliti harus mampu menggunakan instruen dan mangatur variabel yang diteliti (Sugiyono, 2020).

Uji validitas dapat dihitung dengan melakukan perbandingan antara nilai r_{hitung} dengan nilai r_{tabel} . Apabila r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} dan memiliki nilai positif, maka pertanyaan yang diuji dikatakan valid. Kriteria penilaian uji validitas yang digunakan tersebut yaitu:

Jika r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} , maka komponen kuesioner dinyatakan valid.

Jika r_{hitung} lebih kecil dari r_{tabel} , maka komponen kuesioner dinyatakan tidak valid.

3.6.2 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas merupakan instrumen yang digunakan dalam penelitian guna untuk dapat mengetahui sejauh mana hasil dari suatu pengukuran dapat relatif konsisten meskipun pengukuran tersebut dilakukan berulang kali (Singarimbun, 2015). Uji reliabilitas ini dilakukan untuk dapat mengetahui sejauh mana kuesioner yang digunakan dapat memperlihatkan kestabilan dari hasil penelitian berikutnya dengan menggunakan uji statistic *Cronbach Alpha* (Ghozali 2013). Kriteria penilaian uji reliabilitas yang digunakan tersebut yaitu:

- a. Jika hasil dari koefisien *alpha* lebih besar dari 0,60 maka kuesioner tersebut dinyatakan reliabel.
- b. Jika hasil dari koefisien *alpha* lebih kecil dari 0,60 maka kuesioner tersebut dinyatakan tidak reliabel.

3.6.3 Uji Normalitas

Sebelum menganalisis data penelitian maka langkah pertama yang harus digunakan adalah menguji kenormalan data. Uji normalitas digunakan untuk melihat data penelitian yang digunakan berdistribusi normal atau tidak normal.

Untuk menguji kenormalan data peneliti menggunakan uji *Kolmogorov Smirnov* dengan bantuan software SPSS 26. *Kolmogorov-Smirnov* adalah alat ukur yang digunakan dengan membandingkan distribusi data (yang akan diuji normalitasnya) dengan distribusi normal baku. Uji normalitas pada sampel data akan didapatkan dua kemungkinan yaitu data sampel yang berdistribusi normal dan data sampel yang berdistribusi tidak normal. Normal dan tidaknya sampel data tidak mempengaruhi penelitian karena masing-masing memiliki cara penghitungan secara statistik. Dasar pengambilan keputusan dalam Uji Normalitas K-S:

1. Jika nilai signifikansi (Sig.) lebih besar dari 0,05 maka data penelitian berdistribusi normal.
2. Jika nilai signifikansi (Sig.) lebih kecil dari 0,05 maka data penelitian tidak berdistribusi normal.

Jika data sampel yang diujikan mendapatkan hasil normal maka dapat digunakan dengan uji t-test dua sampel dan jika data sampel berdistribusi tidak normal maka dapat digunakan uji beda *non-parametrik Mann-Whitney* dengan bantuan software SPSS 26. Pengambilan keputusan pada uji normalitas ini ialah jika nilai uji signifikansi $< 0,05$ maka H_0 ditolak atau terdapat perbedaan dan jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka H_0 diterima atau tidak terdapat perbedaan.

3.6.4 Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apabila kedua kelompok mempunyai varians data yang sama atau tidak. Data dikatakan homogen apabila varians data kedua kelompok adalah sama. Data yang diolah menggunakan uji fisher berupa data post-test. Adapun yang untuk menguji homogenitas dalam

penelitian ini menggunakan rumus yang dikemukakan oleh Sugiyono (2018: 140), yaitu:

$$F_{hitung} = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{Varians terkecil}}$$

Hipotesis yang ingin di uji ialah:

H_0 : data *pre test* dan *post test* kelas eksperimen memiliki varians sama atau homogen.

H_1 : data *pre test* dan *post test* memiliki varians yang tidak sama atau tidak homogen.

Berdasarkan pernyataan tersebut, menurut Sugiyono (2018:141) bahwa “krikeria pengujiannya ialah apabila harga $F_{hitung} < F_{tabel}$ pada taraf signifikan 5% ($\alpha = 0,05$) dengan dk pembilang ($dk_1 = n_1 - 1$) dan dk penyebut ($dk_2 = n_2 - 1$), maka H_0 diterima, artinya kedua data memiliki varians yang sama, dan apabila harga $F_{hitung} > F_{tabel}$, maka H_0 ditolak.

3.6.5 Analisis Distribusi Frekuensi

Untuk mengetahui Tingkat persentase hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* pada materi cerita rakyat maka digunakan analisis dengan persentase. Menurut (Malik & Chusni, 2018:74) rumus persentase adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Ket:

P : Presentasi respon peserta didik
f : Proporsi peserta didik yang memilih
N : Jumlah peserta didik.

Hasil perhitungan ketuntasan hasil belajar yang diperoleh kemudian dicocokkan dengan kriteria tingkat keberhasilan belajar siswa yang ditetapkan oleh Aqib (2019) yang dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 3.2. Kriteria Tingkat Keberhasilan Belajar Siswa dalam %

Tingkat Keberhasilan	Kategori
> 80%	Sangat Tinggi
60% - 79%	Tinggi
40% - 59%	Sedang
20% - 39%	Rendah
<20%	Sangat Rendah

3.6.6 Uji Hipotesis

Setelah dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan diketahuibahwa sampel berdistribusi tidak normal maka selanjutnya dilakukan uji hipotesis. Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji *t-test*. Uji t-test dalam penelitian ini dengan bantuan software SPSS 26.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu dan Joko Tri Prasetya. (2017). *SBM (Strategi Belajar Mengajar)*. Bandung: Pustaka Setia.
- Ahmadi & Prasetya, (2017). *Pengantar Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Media.
- Amry, Z., & Badriah, L. (2018). *Pembelajaran Tematik Sebagai Upaya Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik*. ELEMENTARY: Islamic Teacher Journal, 6 (2), 254– 270.
- Astuti, S. dkk. (2022). *Penerapan Model Role Playing pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Negeri 2 Rantau Bingin*. Jurnal Language education and literature, 2 (2), 35-46.
- Baharuddin dan Esa Nur (2018). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Barone, D. M. (2016). *Children's Literature in the Classroom: Engaging Lifelong Readers*. New York: The Guilford Press.
- Dimiyati, D., & Mudjiono, D. (2016). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka. Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahr, dan Aswan Zain. (2015). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka. Cipta
- Emzir. (2016). *Metodologi Penelitian Kualitatif Analisis Data*. Jakarta: Raja Grafindo. Persada.
- Ghozali, Imam. (2013). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS. 21 Update PLS Regresi*. Semarang: Badan Penerbit Universitas.
- Gusnetti, dkk. (2015). *Struktur dan Nilai-nilai Pendidikan Dalam Cerita Rakyat. Kabupaten Tanah Datar Provinsi Sumatera Barat*. Jurnal Gramatika Vol. 1, No. 2.
- Hamalik, Oemar. (2016). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamdayana, J. (2014). *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*. Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia.
- Hamzah B. Uno, (2016), *Model Pembelajaran*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Hanik Hidayati, Dyah Ayu Pramoda Wardhan (2022) *Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Pokok Bahasan Proklamasi Kemerdekaan di Kelas V SDN 5 Jatiguwi*. LPPM STKIP PGRI Bandar Lampung.

- Huda, M. (2016). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Jhamdayama, (2016). *Metodologi Pengajaran*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Laela Nadhia Husna, Lala Destiana Daffa dan Kun Hisnan Hajron (2021) *Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas II SDN 2 Gowak*. Jurnal Pendidikan Vol 2 Nomor 2.
- Malik, A., & Chusni, M. (2018). Pengantar Statistika Pendidikan Teori dan Aplikasi. In *A psicanalise dos contos de fadas. Tradução Arlene Caetano*. CV Budi Utama.
- Margono. (2017). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Mulyono. (2017). *Strategi Pembelajaran Menuju Efektifitas Pembelajaran di Abad Global*. UIN-Maliki Press.
- Munjin dan Lilik Nur Kholidah, (2016). *Metode dan Teknik Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Poerwadarminta, W.J.S, (2016). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta, Balai Pustaka.
- Prasetyo, A. D., & Abduh, M. (2021). Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model Discovery Learning di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1717–1724.
- Purwandarai (2019) *Keefektifan Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Pesan Melalui Telepon di Kelas IV*. Skripsi. Semarang: UNS.
- Ratna Wilis. (2017). *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Erlangga
- Riyanto, Yatim. (2018). *Paradigma Baru Guru/Pendidikan dalam Implementasi Pembelajaran yang Efektif dan Berkualitas*. Jakarta: Kencana.
- Salsabila, U. H., Ilmi, M. U., Aisyah, S., Nurfadila, N., & Saputra, R. (2021). Peran Teknologi Pendidikan dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan di Era Disrupsi. *Journal on Education*, 3(01), 104–112. <https://doi.org/10.31004/joe.v3i01.348>
- Sanjaya. (2017). *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sardiman (2016). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Singarimbun, Masri & Sofian Effendi. (2015). *Metode Penelitian Survei*, Jakarta: LP3ES.
- Slameto, (2016). *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka.

Cipta.

- Sudjana, N. (2017). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Sudjana, Nana. (2016). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharso, Pugh. (2019). *Metode Penelitian untuk Bisnis*. Jakarta: PT. Indeks
- Sukardi. (2016). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Sulistiati dkk. (2016). *Cerita Rakyat Nusantara Analisis Struktur Cerita dan. Fungsi Motif Penjelmaan*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Suprijono. (2016). *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Susilowati, E., Hidayat, S., & Sholih, S. (2021). Pengaruh Keaktifan Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas 4 SDN Taktakan I. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(2), 200–214.
- Syah, M. (2015). *Psikologi Belajar*. Bandung: Rosdakarya.
- Undang-Undang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003
- Uno, Hamzah. (2017). *Model Pembelajaran : Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.