

BAB III METODE PENELITIAN

Metode penelitian dapat dijelaskan sebagai metode ilmiah untuk memperoleh data yang efektif, yang tujuannya untuk menemukan, mengembangkan, dan membuktikan suatu pengetahuan, yang dapat digunakan untuk memecahkan dan memprediksi masalah dalam bidang tertentu.¹

A. Jenis dan Metode Penelitian

Penelitian adalah metode ilmiah untuk mendapatkan data untuk tujuan dan penggunaan tertentu. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimental. Penelitian eksperimental adalah metode penelitian yang digunakan untuk menemukan efek terapi tertentu dalam kondisi terkontrol.²

Rancangan penelitian eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen semu (*Quasi experimental*) dengan menggunakan kelompok kontrol *non equivalent*. Bentuk penelitian dapat dijelaskan tabel berikut:

Tabel 3.1
Bentuk Penelitian

Kelas	Pretest	Perlakuan	Posttest
NR1	O1	X	O2
NR2	O3		O4

Keterangan :

- NR1 : Kelompok Eksperimen
- NR2 : Kelompok Kontrol
- X : Treatment (perlakuan)
- O1 dan O3 : *Pretest* (sebelum diberi perlakuan)
- O2 dan O4 : *Posttest* (setelah diberi perlakuan)

Dalam bentuk eksperimen tersebut, ada dua kelompok, tetapi tidak setiap kelompok dipilih secara acak. Kelompok pertama yang diberi perlakuan disebut kelompok eksperimen, dan kelompok yang tidak diberi perlakuan disebut kelompok kontrol. Kedua kelompok mendapat perlakuan yang sama dalam hal tujuan

¹ Sugiyono, *Metodologi Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2015), 6.

² Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, 107.

dan materi pembelajaran. Perbedaan keduanya terletak pada penggunaan model pembelajaran. Kelas eksperimen menggunakan metode *Role Playing*, sedangkan kelas kontrol menggunakan metode pembelajaran konvensional.

Metode dalam penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan analisis statistik untuk menguji hipotesis penelitian yang telah ditentukan. Metode kuantitatif digunakan untuk memeriksa populasi atau sampel tertentu. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan *sampling* jenuh, dan pengumpulan data dilakukan dengan bantuan alat penelitian. Proses penelitian bersifat deduktif, dimana konsep atau teori digunakan untuk merumuskan hipotesis guna menjawab pernyataan. Kemudian uji hipotesis melalui pengumpulan data lapangan. Alat penelitian digunakan untuk mengumpulkan data. Kemudian analisis data yang terkumpul secara kuantitatif menggunakan statistik deskriptif dan inferensial untuk membuktikan atau tidak membuktikan hipotesis yang diajukan.³

B. *Setting* Penelitian

Penelitian ini dilakukan di MA NU Ma'arif Kaliwungu Kudus yang berlokasi di Kecamatan Kaliwungu Kabupaten Kudus. Sementara itu, penelitian dimulai dari tanggal 14 Oktober – 14 November 2019.

C. Populasi dan Sampel

Populasi adalah suatu wilayah yang digeneralisasikan, terdiri dari objek atau topik dengan sifat dan karakteristik tertentu, peneliti telah mengatur objek yang akan diteliti dan kemudian menarik kesimpulan.⁴ Menurut Margono bahwa populasi adalah semua data yang diminati dalam rentang dan waktu tertentu. Populasi menjadi sumber asal sampel yang diambil. Populasi sebagai sebuah keseluruhan. Populasi adalah totalitas mengenai sekumpulan obyek yang jelas.⁵

Dari penelitian ini populasinya adalah seluruh siswa kelas XI MA NU Ma'arif Kaliwungu Kudus.

³ Sugiyono, *Metodologi Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2015), 14

⁴ Sugiyono, *Metodologi Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* 117.

⁵ Purwanto, *Statistika untuk Penelitian* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), 6.

Sampel adalah bagian dari ukuran dan karakteristik populasi.⁶ Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan sampling jenuh untuk pengambilan sampel. Pengambilan sampel jenuh adalah teknik pengambilan sampel jika semua anggota populasi digunakan sebagai sampel.⁷

Sampel dalam penelitian ini dibagi dua kategori yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Sampel penelitian ini adalah kelas XI IPS-1 sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 25 siswa, sedangkan XI IPS-2 merupakan kelas kontrol yang berjumlah 25 siswa.

D. Desain dan Definisi Operasional Variabel

1. Desain Variabel

Variabel penelitian adalah segala bentuk penelitian yang akan dipelajari untuk memperoleh informasi tentangnya dan kemudian menarik kesimpulan.⁸ Sesuai dengan judul penelitian ini terdapat dua variabel yaitu:

a. Variabel Bebas (*Independent*)

Artinya variabel yang mempengaruhi atau menyebabkan perubahan atau munculnya variabel dependent. Adapun variabel bebas dalam penelitian ini adalah metode *role playing*.

Melalui teknik *role playing* siswa dapat berpartisipasi aktif dalam situasi yang menyenangkan. Kebosanan siswa dapat dibatasi melalui perannya masing-masing.⁹

b. Variabel Terikat (*Dependent*)

Variabel dependent yaitu variabel penelitian yang diukur untuk mengetahui pengaruh atau pengaruh variabel

⁶ Sugiyono, *Metodologi Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2015), 118.

⁷ Masrukhin, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Kudus: Media Ilmu Pres, 2018), 83.

⁸ Sugiyono, *Metodologi Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2015), 61.

⁹ Munir dkk, "Pengaruh Penggunaan Metode *Role Playing* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas X Pada Materi Virus di SMA Azharyah Palembang", *Jurnal Florea* Vol 4, no. 1 (2017): 37, diakses pada 19 Juli, 2019, https://scholar.google.co.id/scholar?q=jurnal+tentang+metode+role+playing&hl=id&as_sdt=0&as_vis=1&oi=scholar#d=gs_qabs&u=&23p%3DKdRjE23LefAJ.

lain. Sedangkan untuk variabel terikatnya yaitu minat belajar siswa. Ini memiliki indikator berikut:

- 1) Merasa nyaman
- 2) Perhatian pembelajaran
- 3) Materi dan sikap pembelajaran guru yang menarik
- 4) Manfaat dan fungsi tema.¹⁰

2. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional didasarkan pada standart pengukuran yang diterapkan pada variabel yang ditentukan.¹¹

a. Metode *role playing*, sebagai variabel bebas (*independent*)

Metode *role playing* merupakan metode penguasaan materi pembelajaran dengan menumbuhkan imajinasi dan apresiasi siswa. Perkembangan imajinasi dan apresiasi dilakukan oleh siswa yang berperan sebagai tokoh hidup atau mati. Biasanya permainan ini diselesaikan oleh banyak orang, tergantung dari permainan yang dimainkan. Keuntungan dari metode ini adalah semua siswa dapat berpartisipasi dan memiliki kesempatan untuk menguji kemampuan dalam bekerja sama.¹²

b. Minat belajar, sebagai variabel terikat (*dependent*)

Minat adalah preferensi dan keingintahuan akan sesuatu atau aktivitas tanpa diberitahu. Minat belajar merupakan trend belajar siswa. Minat tidak dihasilkan sejak lahir, tapi baru nanti. Minat memiliki pengaruh yang besar dalam pembelajaran, karena jika materi pembelajaran tidak sesuai dengan minat siswa, maka siswa tersebut tidak akan dapat belajar serta tidak menarik baginya.¹³

E. Teknik Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data, peneliti menggunakan teknik berikut ini:

¹⁰ Kompri, *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016), 269-271.

¹¹ Saifuddin Azwar, *Metode Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), 76.

¹² Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: CV Pustaka Setia, 2011), 87.

¹³ Kompri, *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016), 268-269.

1. Angket (Kuesioner)

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang menjawab responden dengan memberikan rangkaian pertanyaan atau pernyataan tertulis.¹⁴

Untuk kuesioner ini peneliti menggunakan kuesioner tertutup yang berisi pernyataan dan banyak jawaban lain yang diberikan oleh peneliti. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan alat bantu yang berupa kuesioner yang berjumlah 20 pernyataan untuk memperoleh data. Berikan jawaban setiap item yang berupa daftar dengan memberi tanda (✓) pada kolom yang tersedia.

Skala pengukuran angket menggunakan skala *likert*, yang digunakan untuk mengukur sikap dan pendapat seseorang atau sekelompok orang terhadap fenomena sosial.¹⁵ Kriteria penilaian dari skala *likert* sebagai berikut:

- a. Jawaban sangat setuju (SS), mendapatkan skor 4 untuk pernyataan positif dan skor 1 untuk pernyataan negatif.
- b. Jawaban setuju (S), mendapatkan skor 3 untuk pernyataan positif dan skor 2 untuk pernyataan negatif.
- c. Jawaban tidak setuju (TS), mendapatkan skor 2 untuk pernyataan positif dan skor 3 untuk pernyataan negatif.
- d. Jawaban sangat tidak setuju (STS), mendapatkan skor 1 untuk pernyataan positif dan skor 4 untuk pernyataan negatif.

2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan pelengkap dari teknik kuesioner. Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data seperti jumlah siswa, jumlah guru, informasi staf sekolah, foto kegiatan dan lain-lain.¹⁶

¹⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2015), 142.

¹⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2015), 134.

¹⁶ Sugiyono, *Metodologi Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung : Alvabeta, 2015), 329.

F. Instrument Penelitian

Instrumen atau alat penelitian adalah alat yang dapat digunakan untuk mengukur secara spesifik fenomena alam dan sosial. Semua fenomena ini disebut variabel penelitian.¹⁷

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan alat survey kuesioner terkait dengan metode *Role Playing* dan minat belajar.

Tabel 3.2

Kisi –kisi Instrument Penelitian Variabel Metode *Role Playing*

Variabel Penelitian	Indikator	No. Butir Soal	
		Positif	Negatif
Metode <i>Role Playing</i>	Siswa menjadi aktif belajar	1, 9, 17	13, 14, 16
	Siswa lebih termotivasi ketika belajar	3, 6	7, 10
	Menciptakan suasana yang menyenangkan	2, 19	8, 12
	Siswa terlibat langsung secara aktif dalam proses pembelajaran	20	18
	Siswa lebih senang bekerja sama dengan orang lain	5, 11	4, 15
Minat	Merasa nyaman	1, 2	7, 12
	Perhatian pembelajaran	4, 11, 14	3, 5, 19
	Materi dan sikap pembelajaran guru yang menarik	6, 8, 16	9, 15, 17
	Manfaat dan fungsi tema	10, 18	13, 20

G. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Apabila terdapat kesamaan antara data yang dikumpulkan dengan data yang sebenarnya terjadi pada objek penelitian, maka hasil penelitian tersebut valid. Jika data pada waktu yang berbeda serupa, hasil penelitian dapat diandalkan. Dengan menggunakan alat pengumpulan data yang efektif dan andal diharapkan hasil penelitian akan efektif dan dapat diandalkan.¹⁸

¹⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2013), 148.

¹⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, 172.

1. Uji Validitas Instrument

Uji validitas digunakan untuk mengukur apakah angket valid. Jika pertanyaan dalam kuesioner dapat mengungkapkan isi yang akan diukur, kuesioner tersebut dianggap valid.¹⁹ Keefektifan alat dapat dilihat dari nilai koefisien korelasi antara *score* butir dengan *score* total (pada taraf signifikan 5%), dan butir yang tidak berhubungan signifikan dinyatakan tidak valid. Uji validitas dapat dilakukan dengan membandingkan korelasi hitung dengan r_{tabel} dan mengikuti standar sebagai berikut:

- a. Jika korelasi $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka data tidak valid.
- b. Jika korelasi $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka data valid .

2. Uji Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas adalah alat yang digunakan untuk mengukur kuesioner, yang merupakan indikator variabel. Jika jawaban seseorang atas kenyataan konsisten atau stabil dari waktu ke waktu, kuesioner tersebut dikatakan dapat reliabel.

Pengukuran reliabilitas dilakukan dengan dua cara yaitu:

- a. *Repeated Measure* atau ukur ulang. Di sini, seseorang akan ditanyai pertanyaan yang sama pada waktu yang berbeda dan apakah jawabannya konsisten
- b. *One Shot* atau satu pukulan. Pengukuran dilakukan hanya satu kali, kemudian hasilnya dibandingkan dengan pertanyaan lain, atau korelasi antara jawaban atas pertanyaan tersebut diukur

Untuk menguji reliabilitas dapat menggunakan uji statistik *Cronbach Alpha* dengan menggunakan program SPSS 16.0. Jika nilai yang diperoleh selama pengujian adalah uji statistik *Cronbach Alpha* > 0.60 maka instrumen dianggap reliabel. Sebaliknya jika koefisien *Cronbach Alpha* ditemukan kecil ($< 0,60$), koefisien tersebut dianggap tidak dapat reliabel.²⁰

H. Uji Asumsi Klasik (Prasyarat)

Analisis uji prasyarat dilakukan untuk menentukan apakah sebaran data normal dan sama. Analisis ini merupakan prasyarat

¹⁹ Masrukhin, *Pengembangan Sistem Evaluasi Pendidikan Agama Islam* (Kudus: Media Ilmu, 2012), 13.

²⁰ Masrukin, *Statistik Deskriptif Dan Inferensial (Aplikasi Program SPSS dan Excel)*, (Kudus : Media Ilmu, 2014), 139.

untuk pengujian hipotesis, pengujian hipotesis menggunakan metode *role playing* kelas XI IPS-1 sebagai kelas eksperimen dan metode konvensional (diskusi) XI IPS-2 sebagai kelas kontrol. Pengujian hipotesis antara minat belajar fiqih materi jinayat. Uji prasyarat yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

1. Uji Normalitas

Lakukan uji normalitas untuk menguji apakah variabel *independent* dan variabel *dependent* berdistribusi normal. Distribusi data yang baik berarti pola data tidak menyipit ke kanan atau ke kiri, dan tidak miring ke kanan atau ke kiri. Untuk menguji normalitas data ini, peneliti menggunakan *Shapiro Wilk* dengan bantuan SPSS 16.0.

Standar uji normalitas data adalah sebagai berikut:

- a. Jika signifikansi data (SIG) > 0.05 maka data berdistribusi normal
- b. Jika signifikansi data (SIG) < 0.05 maka data tidak berdistribusi normal.²¹

2. Uji Homogenitas

Lakukan uji homogenitas untuk menguji apakah data memiliki varian yang sama. Untuk menguji homogenitas data tersebut peneliti menggunakan *Test Of Homogeneity Of Variance* dengan bantuan SPSS 16

Standar uji homogenitas data adalah sebagai berikut:

- a. Jika angkanya secara signifikan > 0.05 , varians populasinya sama (Ho diterima)
- b. Jika angkanya secara signifikan < 0.05 , varians populasinya tidak sama (Ho ditolak)²²

I. Teknik Analisis Data

Setelah mengumpulkan data yang dibutuhkan oleh peneliti, langkah selanjutnya adalah menganalisis data tersebut melalui langkah-langkah berikut:

1. Analisis Pendahuluan

Analisis pendahuluan merupakan langkah awal dalam menginput hasil pengolahan data kuesioner responden ke dalam tabel distribusi frekuensi. Kemudian analisis data dan statistik.

²¹ Masrukin, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, (Kudus: Media Ilmu Press & Mibarda Publishing, 2015), 102-110.

²² Masrukin, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, 113-115.

Hal tersebut dievaluasi berdasarkan jawaban kuesioner yang telah dibagikan kepada responden.

Instrumen yang peneliti gunakan berupa kuesioner dengan skala *likert*. Untuk mengetahui minat belajar siswa diperoleh data dari angket awal (*pre* angket) dan angke akhir (*post* angket). Melalui tahap penyebaran kuesioner inilah peneliti berharap mendapatkan data penelitian yang akurat, kemudian mengolahnya dalam analisis uji hipotesis, dan menarik kesimpulan untuk dianalisis lebih lanjut. Objek survei kuesioner adalah 50 responden, dimana 25 sampel sebagai kelompok eksperimen dan 25 sampel sebagai kelompok kontrol. Adapun data yang dibutuhkan adalah data kuantitas dengan cara memberikan skor. Jawaban angket terdiri empat jawaban alternatif dengan menggunakan standar berikut:²³

- a. Untuk jawaban SS (Sangat Setuju) bernilai angka 4
- b. Untuk jawaban S (Setuju) bernilai angka 3
- c. Untuk jawaban TS (Tidak Setuju) bernilai angka 2
- d. Untuk jawaban STS (Sangat Tidak Setuju) bernilai angka 1

2. Analisis Hipotesis Uji Komparatif Dua Sampel dan *N-Gain Score*

Tahapan ini untuk membuktikan kebenaran hipotesis yang diajukan oleh peneliti. Uji hipotesis minat belajar siswa menggunakan analisis uji hipotesis komparatif dua sampel independent dengan uji t (*Independent Sample T-Test*) uji *N-Gain Score* untuk membandingkan analisis uji hipotesis independent dua sampel untuk menentukan apakah metode bermain peran efektif. Uji *Independent sample t-test* adalah analisis statistik yang dirancang untuk membandingkan dua sampel yang tidak berpasangan. Uji *Independent sample t-test* digunakan untuk mengetahui apakah ada perbedaan antara kelas eksperimen dan kelompok kontrol sebelum survei kuesioner sebelum mendapat perlakuan. Selain itu perlu diketahui apakah terdapat perbedaan rata-rata dua angket kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah kelas eksperimen menggunakan metode pembelajaran *role playing* dan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional (diskusi).

²³ Sugiyono, *Metodologi Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2015), 178.

Gain adalah perbedaan nilai sebelum (*pre*) dan sesudah (*post*) survei kuesioner. Normlisasi (*N-gain*), dapat dihitung dengan rumus berikut:²⁴

$$N\ Gain = \frac{\text{Score Post angket} - \text{Score Pre angket}}{\text{Score Ideal} - \text{Score Pre angket}}$$

Catatan: score ideal adalah nilai terbesar (tertinggi) yang bisa diperoleh.

Klasifikasi skor *N-Gain* dapat berdasarkan nilai *N-Gain* atau dibentuk dari *N-gain* dalam bentuk presentasi (%). Tabel berikut menunjukkan distribusi kategori nilai *N-gain*:

Pembagian Score Gain	
Nilai N-Gain	Kategori
$g > 0.7$	Tinggi
$0.3 < g < 0.7$	Sedang
$g < 0.3$	Rendah

Pada saat yang sama, tabel berikut menunjukkan pembagian kategori skor *N-gain* dalam presentase(%).²⁵

Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain	
Presentase (%)	Tafsiran
< 40	Tidak Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
> 76	Efektif

3. Analisis Lanjut

Uji hipotesis perbandingan dua sampel merupakan uji signifikan menggunakan metode *role playing* untuk meningkatkan minat belajar mata pelajaran fiqih siswa kelas XI MA NU Ma’arif Kaliwungu Kudus dengan memperoleh t_{hitung} ,

²⁴ Winda Aryani dan Mansur , “Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Mistar Hitung terhadap hasil Belajar Siswa Pokok Bahasan Penjumlahan Dan Pengurangan Bilangan Bulat,” *Jurnal PRIMARY* 9, no. 1 (2017), diakses pada 24 Juli, 2019, <http://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/primary/article/download/417/362>

²⁴ Uwi Martayadi dan Marzuki, “Keefektifan Metode *Role Playing* untuk penanaman.

²⁵ Sahid Raharjo, diakses pada 24 Juli, 2019, <https://www.spssindonesia.com/2019/04/cara-menghitung-n-gain-score-spss.html?m=1>.

kemudian dihitung nilai t dan t_{tabel} -nya. Membandingkan. Tingkat signifikansi 5% dengan ketentuan:

- a. Apabila t_{hitung} sama atau lebih besar dari t_{tabel} atau nilai $sig < 0.05$ maka H_a diterima artinya ada perbedaan dan peningkatan minat belajar siswa antara kelas yang menggunakan metode *role playing* dan kelas yang menggunakan metode konvensional (diskusi) pada mata pelajaran fiqih kelas XI MA NU Ma'arif Kaliwungu Kudus
- b. Apabila t_{hitung} lebih kecil dari t_{tabel} atau nilai $sig > 0.05$ maka hipotesis H_o diterima artinya tidak ada perbedaan dan peningkatan minat belajar antara kelas yang menggunakan metode *role playing* dan kelas yang menggunakan metode konvensional (diskusi) pada materi fiqih kelas XI MA NU Ma'arif Kaliwungu Kudus

Selanjutnya dilakukan uji *N-gain score* untuk mengetahui apakah metode bermain peran efektif. Jika terdapat perbedaan yang signifikan antara skor rata-rata kuesioner nilai *post* eksperimen dan skor kuesioner nilai *post* kontrol dengan uji *independent sample t test* maka skor *N-gain* dapat digunakan. Cara mencari jawaban dengan menggunakan pembagian skor *gain* atau dengan menghitung kategori tafsiran efektivitas *N-gain*.