

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah studi lapangan dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif menurut santosa (2015: 14) merupakan suatu metode penelitian dengan melakukan kegiatan pengelolaan data, pengumpulan data, melakukan analisis data dan memberikan penyajian data berdasarkan banyaknya dan jumlah data yang dilakukan melalui penelitian dengan tujuan untuk memberikan pemecahan suatu persoalan di lapangan dan menguji hipotesis penelitian untuk mengembangkan prinsip-prinsip umum . Metode yang digunakan adalah metode eksperimen. Penggunaan metode ini bertujuan untuk memberikan informasi tentang gejala-gejala yang muncul pada saat penelitian, yaitu untuk menunjukkan apakah ada pengaruh penerapan metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa pelajaran PAI di SMPIT Ar-Risalah Sukoharjo kelas IX A.

B. Waktu dan Tempat Penelitian

1. Waktu

Waktu penelitian dilaksanakan selama 1 bulan, yaitu semester genap tahun ajaran 2024/2025 pada bulan Febuari 2025.

Tabel 3.1

Jadwal Penelitian

| No | Kegiatan | Tahun 2024-2025 | | | | | | | | | | | |
|----|-----------------------------------|-----------------|---|---|---------|---|---|----------|---|--|---|---|---|
| | | Desember | | | Januari | | | Februari | | | | | |
| 1 | Tahap Persiapan Penelitian | | | | | | | | | | | | |
| | a. Penyusunan dan pengajuan judul | ■ | | | | | | | | | | | |
| | b. Penyusunan Proposal Penelitian | | ■ | ■ | | | | | | | | | |
| | c. Pengajuan proposal | | | | ■ | ■ | ■ | | | | | | |
| | d. Seminar proposal | | | | | | ■ | ■ | | | | | |
| | e. Perijinan penelitian | | | | | | | | ■ | | | | |
| 2 | Tahap pelaksanaan | | | | | | | | | | | | |
| | a. Pengumpulan data | | | | | | | | | | ■ | | |
| | b. Analisis data | | | | | | | | | | | ■ | ■ |
| 3 | Tahap penyusunan skripsi | | | | | | | | | | | ■ | ■ |

2. Penelitian ini dilakukan di SMPIT Ar-Risalah Sukoharjo. SMPIT Ar-Risalah Sukoharjo terletak di Jl. Batik Keris No.23, Turi, Bumi, Kec. Laweyan, Kabupaten Sukoharjo, Jawa Tengah. Alasan memilih sekolah ini untuk penelitian, karena sekolah ini memiliki karakteristik yang relevan dengan penelitian ini.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi menurut Margono (2010 : 118) adalah seluruh data yang menjadi perhatian kita dalam suatu ruang lingkup dan waktu yang kita

tentukan. Sedangkan sampel menurut Arikunto (2006: 130) adalah sejumlah anggota subyek penelitian yang terdapat di antara sejumlah besar subyek penelitian.

Suharsimi Arikunto (2006 : 134) memberi patokan “Apabila subjek penelitian kurang dari 100, lebih baik diambil semua, sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi, selanjutnya jika jumlah subyek penelitian lebih besar dari 100 maka dapat diambil antara 10% - 15% atau 20% - 24% atau lebih”.

Dari pemaparan di atas dapat dipahami bahwa populasi adalah keseluruhan subyek penelitian yang menunjukkan ciri-ciri tertentu dalam suatu penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik putra kelas IX A di SMPIT Ar-Risalah Sukoharjo Tahun Pelajaran 2024/2025 yang berjumlah 27 peserta didik.

2. Sampel

Menurut Sugiyono (2017: 215) sampel adalah sebagian kecil dari kuantitas dan karakteristik yang dimiliki oleh suatu populasi. Jika populasi besar dan peneliti tidak dapat mempelajari semua yang ada pada populasi itu, misalnya keterbatasan sumber daya, tenaga, waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi. Selain itu, menurut Ridwan (2015: 10) sampel adalah bagian dari populasi yang memiliki ciri atau kondisi tertentu yang akan diteliti. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sesuai jumlah populasi peserta didik dari kelas IX A yaitu sebanyak 27 siswa.

D. Teknik Pengumpulan Data

1. Variabel X

Penerapan metode *role playing*, sebagai faktor yang berdampak atau yang menjadi penyebab perubahan atau munculnya variabel yang dipengaruhi atau yang dikenal sebagai variabel bebas atau variabel X.

a. Metode Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini metode pengumpulan data dilakukan melalui angket. Angket Menurut Zainal Arifin dalam Iwan Hermawan (2019:75) adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang ia ketahui, Angket merupakan alat penelitian yang terdiri dari sejumlah pertanyaan atau pernyataan untuk mengumpulkan data atau informasi yang harus dijawab oleh responden secara mandiri berdasarkan pandangannya. Berdasarkan pendapatnya, terdapat dua kategori angket, yaitu angket terstruktur yang sudah dirancang dan angket tidak terstruktur yang bersifat spontan.

Angket terstruktur adalah angket yang menyediakan beberapa opsi jawaban. Bentuk ini meliputi tiga bentuk, yaitu (a) jenis jawaban tertutup, yang mana setiap pertanyaan dilengkapi dengan sejumlah pilihan jawaban: (b) jenis jawaban tertutup namun pada bagian akhir disediakan pilihan jawaban secara terbuka agar responden bisa

memberikan jawaban bebas, dan (c) format jawaban berupa gambar, yaitu menjawab dengan menggunakan gambar.

Sementara itu, angket yang tidak terstruktur adalah jenis angket yang memungkinkan responden untuk memberikan jawaban dengan cara bebas. Respondent dapat menjawab setiap pertanyaan dengan cara mereka sendiri. Meskipun angket ini dapat mengungkap pemahaman yang lebih rinci, penilaian terhadapnya cenderung tidak objektif. Analisis statistik tidak dapat dilakukan pada jawaban ini, yang berarti kesimpulannya bersifat umum dan hanya mencerminkan pandangan. Dalam penelitian ini penulis menggunakan angket terstruktur dengan bentuk jawaban tertutup.

Angket ini digunakan untuk mendapatkan data mengenai penerapan metode *role playing* di SMPIT Ar-Risalah Sukoharjo kelas IX A.

Table 3.2

Skor Item Penerapan Metode *Role Playing*

| Arah Pertanyaan | Bobot Nilai | | | |
|-----------------|-------------|--------|---------------|--------------|
| | Selalu | Sering | Kadang-kadang | Tidak Pernah |
| | S | SR | KD | TP |
| Positif | 4 | 3 | 2 | 1 |

b. Definisi Konseptual

Mulyono (2018:33) mengatakan metode *role playing* atau yang lebih dikenal sebagai metode simulasi, adalah pendekatan dalam

proses belajar mengajar di mana siswa berrole playing sebagaimana tokoh yang mewakili materi yang sedang diajarkan.

Definisi konseptual dari metode *role playing* adalah sebuah proses pembelajaran yang mengadopsi pendekatan belajar melalui permainan role playing.

c. Definisi Operasional

Definisi operasional dari metode *role playing* adalah suatu pendekatan pembelajaran yang melibatkan bermain role playing atau sosiodrama. Metode ini diharapkan dapat membantu siswa memahami materi pembelajaran dari berbagai aspek. Selain aspek pengetahuan, siswa juga diajak untuk mendalami nilai-nilai sikap dan penghayatan dalam ranah afektif, serta menerapkan konsep pembelajaran melalui beragam ide kreatif dalam aspek psikomotorik.

Aris Shoimin (2014:162) menyebutkan langkah-langkah metode *role playing*, sebagai berikut:

- 1) Guru mempersiapkan skenario yang ditampilkan dalam kegiatan kelas.
- 2) Beberapa siswa dipilih untuk mempelajari skenario tersebut dua hari sebelum pembelajaran berlangsung.
- 3) Selanjutnya, guru membentuk kelompok yang terdiri dari lima orang setiap kelompoknya.
- 4) Guru menjelaskan kompetensi yang ingin dicapai melalui kegiatan ini.

- 5) Setelah itu, para siswa yang telah ditunjuk dipanggil untuk memperagakan skenario yang telah disiapkan.
- 6) Masing-masing siswa duduk di kelompoknya sambil menyaksikan pertunjukan skenario.
- 7) Setelah penampilan selesai, setiap siswa diberikan lembar kerja untuk mendiskusikan hasil pertunjukan.
- 8) Kemudian, setiap kelompok menyampaikan kesimpulan dari diskusi mereka.
- 9) Guru pun memberikan ringkasan dan kesimpulan umum tentang materi yang telah dipentaskan.
- 10) Selanjutnya, dilaksanakan evaluasi untuk mengukur pemahaman siswa.
- 11) Akhirnya, kegiatan ditutup dengan penutupan yang sesuai.

d. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian

Adapun kisi-kisi instrumen dalam penelitian ini adalah:

Tabel 3.3

Kisi-Kisi Instrumen Penelitian

| No | Variabel | Indikator | Item Soal | Jumlah Soal |
|----|--------------------------------------|---|-----------|-------------|
| 1 | Penerapan metode <i>Role Playing</i> | 1. Guru mempersiapkan skenario yang ditampilkan dalam kegiatan kelas. | 1,2 | 2 |

| | | | |
|--|---|----------|---|
| | 2. Guru memilih beberapa siswa untuk mempelajari skenario tersebut dua hari sebelum pembelajaran berlangsung. | 3,4,5 | 3 |
| | 3. Guru membentuk kelompok yang terdiri dari lima orang setiap kelompoknya. | 6,7 | 2 |
| | 4. Guru menjelaskan kompetensi yang ingin dicapai melalui kegiatan ini. | 8,9,10 | 3 |
| | 5. Guru memanggil para siswa yang telah ditunjuk untuk memperagakan skenario yang telah disiapkan. | 11,12,13 | 3 |
| | 6. Guru mengarahkan masing-masing siswa duduk di kelompoknya sambil menyaksikan pertunjukan skenario. | 14,15 | 2 |

| | | | |
|--|--|-------|---|
| | 7. Guru memberikan lembar kerja pada setiap siswa untuk mendiskusikan hasil pertunjukan. | 16,17 | 2 |
| | 8. Guru meminta setiap kelompok menyampaikan kesimpulan dari diskusi mereka. | 8,19 | 2 |
| | 9. Guru memberikan ringkasan dan kesimpulan umum tentang materi yang telah dipentaskan. | 20,21 | 2 |
| | 10. Guru melakukan evaluasi untuk mengukur pemahaman siswa. | 22,23 | 2 |
| | 11. Guru menutup kegiatan dengan penutupan yang sesuai. | 24,25 | 2 |

e. Uji Validitas dan Reabilitas

1) Uji Validitas

Menurut Ulber Silalahi (2015: 472) Validitas mengacu pada sejauh mana suatu ukuran secara akurat mencerminkan inti dari

konstruk yang diukur. Ketika ukuran tersebut mewakili konstruk dengan baik, maka instrumen penelitian tersebut dapat dianggap valid atau sah. Validitas juga merujuk pada sejauh mana perbedaan skor yang dihasilkan oleh suatu instrument termasuk item-item dan kategori respons yang diberikan untuk variabel tertentu mencerminkan perbedaan yang nyata antara individu, kelompok, atau situasi dalam karakteristik (variabel) yang diukur.

Dalam proses pengujian validitas, penulis menyusun 25 butir soal yang kemudian diuji keabsahannya pada kelas IX B SMPIT Ar-Risalah. Untuk mengkonfirmasi validitas instrumen soal tersebut, langkah-langkah pengujian dilakukan secara sistematis. Untuk menganalisis tingkat validitas tes pada penelitian ini, penulis menggunakan metode yang di tulis oleh Suharsimi Arikunto (2018: 189) yaitu dengan menggunakan metode korelasi *person product moment* dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \cdot \sum xy - (\sum x) \cdot (\sum y)}{\sqrt{\{N \cdot \sum x^2 - (\sum X)^2\} \cdot \{N \cdot \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan :

R_{xy} : koefisien korelasi

X : skor butir

Y : skor total yang diperoleh

N : Jumlah responden

$\sum XY$: jumlah hasil kali antara nilai X dan nilai Y

$\sum X^2$: jumlah kuadrat nilai X

$\sum Y^2$: jumlah kuadrat nilai Y

2) Uji Reliabilitas

Menurut Ulber Silalahi (2015: 462) Reliabilitas merujuk pada sejauh mana suatu ukuran dapat menghasilkan respons yang konsisten baik dari waktu ke waktu maupun dalam berbagai situasi. Dengan kata lain, reliabilitas mencerminkan variabilitas jawaban yang diperoleh melalui pengulangan dan pengujian konsep.

Untuk menentukan reliabilitas instrumen angket digunakan rumus dengan menggunakan *SPSS for Windows*.

2. Variabel Y

Hasil belajar siswa sebagai variable yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat atau yang disebut variable terikat variable Y.

a. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini dengan menggunakan dokumentasi.

b. Definisi Konseptual

Definisi konseptual dari hasil belajar merujuk pada proses perubahan sikap dan pengetahuan yang terjadi sebagai akibat dari pengalaman yang dialami.

c. Definisi Operasional

Definisi operasional dari hasil belajar merujuk pada perubahan perilaku, sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang terjadi sebagai buah dari pengalaman. Proses ini bertujuan untuk mencapai target

dalam tiga ranah pembelajaran, yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik.

E. Teknik Analisis Data

Penelitian ini membentuk data yg bersifat kuantitatif, yaitu berupa angka-angka, sebagai akibatnya pada proses analisis data kuantitatif yg dikumpulkan pada penelitian korelasional tak jarang diolah menggunakan metode (teknik) statistik yg telah disediakan, baik secara manual juga menggunakan jasa komputer. Setelah seluruh data terkumpul, langkah berikutnya yang dilakukan merupakan menganalisis seluruh data yg diperoleh selama penelitian, tujuan analisis data ini merupakan buat menjawab konflik penelitian yg sudah dirumuskan.

Dalam menganalisis data siswa menggunakan rumus korelasi *product moment* yang bertujuan untuk menemukan ada tidaknya pengaruh metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa kelas IX A di SMPIT Ar-Risalah Sukoharjo. Adapun rumusnya:

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N\sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

N = banyaknya responden

r_{xy} = koefisien korelasi variable x dan y

$\sum XY$ = hasil perkalian deviasi skor x dan deviasi skor y

$\sum X^2$ = kuadrat deviasi tiap skor x

$\sum Y^2$ = kuadrat deviasi skor y.

Dalam menganalisis data siswa menggunakan rumus statistik *regresi linear sederhana* yang bertujuan untuk menemukan ada tidaknya pengaruh metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa kelas IX A di SMPIT Ar-Risalah Sukoharjo. Adapun rumusnya:

$$Y' = a + bX$$

Nilai a dapat dihitung dengan rumus:

$$a = \frac{\sum(\Sigma X^2) - \Sigma X \cdot \Sigma Y}{N \Sigma X^2 - (\Sigma X)^2}$$

Nilai b dapat dihitung dengan rumus:

$$b = \frac{n \Sigma XY - \Sigma X \cdot \Sigma Y}{N \Sigma X^2 - (\Sigma X)^2}$$

Keterangan:

Y' = Variabel dependen (nilai yang diprediksikan)

X = Variabel independen

a = Nilai tetap (nilai Y' ketika X = 0)

b = Koefisien regresi (nilai perubahan atau penurunan)

Adapun analisis data yang telah dianalisis dengan menggunakan rumus korelasi *product moment*, maka apabila hasilnya ada korelasi antara metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa kelas IX A maka hipotesis alternative (H1) terbukti, (Ho) ditolak. Sebaliknya jika tidak ada korelasi antara keduanya maka hipotesis (Ho) yang terbukti, (H1) ditolak.

F. Uji Prasyarat

Dalam uji prasyarat analisis yang dipakai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Uji Normalitas

Tujuan dari uji normalitas ini adalah untuk mengetahui apakah sampel yang diambil berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Dalam penelitian ini, uji Kolmogorov-Smirnov satu sampel dihitung pada tingkat signifikansi 0,05 untuk menguji apakah sampel normal. Data dikategorikan sebagai berdistribusi normal apabila nilai signifikansi melebihi 0,05.

2. Uji Linearitas

Uji linearitas dalam penelitian ini menggunakan SPSS 22 dengan cara *Test Curve Estimation*. Tujuan dari uji linieritas ini adalah untuk melihat apakah terdapat hubungan linier yang signifikan antar variabel data, yang dinyatakan baik. Harus ada hubungan yang lancar antara variabel metode *role playing* dan hasil belajar siswa.

Hubungan linier positif antara dua variabel terjadi jika hasil kurva berbentuk garis diagonal dari kiri ke kanan atas, dan hubungan linier negatif terjadi jika hasil kurva berbentuk garis diagonal dari kiri ke kanan bawah, dan jika bentuk kurva acak maka tidak ada hubungan linier.

G. Uji Hipotesis

Setelah melakukan pengujian terhadap persyaratan, dan diketahui bahwa data berdistribusi normal serta homogen, langkah selanjutnya adalah menganalisis data untuk menentukan pengaruh metode *role playing* terhadap hasil belajar pendidikan agama Islam. Untuk menguji hipotesis, kita dapat menggunakan rumus korelasi *product moment Pearson*. Rumus tersebut dapat dituliskan sebagai:

$$r = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N \sum X^2 - (\sum X)^2)(N \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Keterangan:

r : koefisien korelasi Pearson

N : banyak pasangan nilai X dan Y

$\sum XY$: jumlah dari hasil kali nilai X dan nilai Y

$\sum X$: jumlah nilai X

$\sum Y$: jumlah nilai Y

$\sum X^2$: jumlah dari kuadrat nilai X

$\sum Y^2$: jumlah dari kuadrat nilai Y