**BAB III**

**METODE PENELITIAN**

1. **Pendekatan dan Jenis Penelitian**
2. **Pendekatan Penelitian**

Pendekatan yang dilakukan dalam pelaksanaan penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Proses penelitian bersifat deduktif, dimana untuk menjawab rumusan masalah digunakan konsep atau teori sehingga dapat dirumuskan hipotesis. Hipotesis tersebut selanjutnya diuji melalui pengumpulan data lapangan. Untuk mengumpulkan data digunakan instrumen penelitian. Data yang telah dikumpul selanjutnya dianalisis secara kuantitatif dengan menggunakan statistik deskreptif atau inferensial sehingga dapat disimpulkan hipotesis yang dirumuskan terbukti atau tidak.

1. **Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Quasi Eksperimental Design.* Sugiyono (2016: 114) menyatakan bahwa “desain ini mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen”. *Quasi Eksperimental Design* dalam penelitian ini digunakan untuk mengkaji pengaruh metode *role playing* terhadap hasil belajar PKn pada siswa kelas IV SD Negeri Tidung kecamatan Rappocini Kota Makassar. Adapun pertimbangan memilih jenis penelitian ini karena sulitnya mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Adapun langkah-langkah *Quasi Eksperimental Design* adalah sebagai berikut:

1. Melakukan tinjauan yang berhubungan dengan masalah yang akan di teliti yaitu hasil belajar PKn Kelas IV SD Negeri Tidung;
2. Mengidentifikasi dan membatasi masalah penelitian;
3. Merumuskan hipotesis-hipotesis penelitian;
4. Menyusun rencana eksperimen dengan melakukan pengumpulan data tahap pertama dan melakukan *pretest;*
5. Melakukan eksperimen dengan menerapkan metode *role playing* pada mata pelajaran PKn kelas IV;
6. Mengumpulkan data tahap kedua dengan memberikan *postest;*
7. Mengelolah dan menganalisis data;
8. Menyusun penelitian.
9. **Variabel dan Desain Penelitian**
10. **Variabel Penelitian**

Variabel dalam penelitian ini menggunakan dua variabel, yaitu variabel bebas (X) dan terikat (Y). Variabel bebas (X) dalam penelitian ini yaitu *role playing* dan variabel terikat (Y) dalam penelitian ini yaitu hasil belajar.

1. **Desain Penelitian**

Penelitian ini menggunakan desain *Nonequivalent Control Group Design.* Desain *Nonequivalent Control Group Design* merupakan desain yang kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random (Sugiyono, 2016)*.*  Pada desain ini terdapat kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai pembanding. Pada penelitian ini, peneliti memberi perlakuan khusus dengan menerapkan metode *role playing* dalam pembelajaran PKn pada kelas IV B sebagai kelas eksperimen sedangkan pada kelas IV B sebagai kelas kontrol tidak diberi perlakuan khusus. Pada desain penelitian ini menggunakan tes berupa *pretest* dan *posttest.* *Pretest* dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui pemahaman awal siswa mengenai materi yang akan diajarkan, dan hasil *posttest* untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan metode *role playing* setelah dilakukan uji hipotesis pada hasil post-test kedua kelompok kelas yaitu eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 3.1. Desain Penelitian

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Kelompok | *Pre-test* | Perlakuan | *Post-test* |
| Eksperimen (E) | $$0\_{1}$$ | $$T\_{1}$$ | $$0\_{2}$$ |
| Kontrol (K) | $$0\_{3}$$ | $$T\_{2}$$ | $$0\_{4}$$ |

Sumber: Sanjaya, (2013: 105)

**Keterangan:**

E = Kelompok eksperimen

K = Kelompok Kontrol

 $O\_{1}$ = *Pretest* kelas eksperimen

 $O\_{2}$ = *Pretest* kelas kontrol

$T\_{1}$ = *Treatment* yang diberikan dengan metode *role playing*

$T\_{2}$ *= Treatment* yang diberikan dengan metode ceramah

 $O\_{3}$ = *Posttest* kelas eksperimen

 $O\_{4}$ = *Posttest* kelas kontrol

 X = Pemberian perlakuan berupa metode *role playing*

1. **Defenisi Operasional**
2. **Metode *Role Playing***

*Role playing* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah metode pembelajaran yang penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan yang dilakukan murid dengan memerankannya sebagai tokoh. Selain itu, motode ini mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran. Peneliti memfokuskan penggunaan metode *role playing*  agar terdapat pengaruh hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran PKn.

1. **Hasil Belajar**

Hasil belajar yang dimaksud adalah hasil belajar pada mata pelajaran PKn yang diukur setelah subjek diberi perlakuan. Hasil belajar pada mata pelajaran PKn dalam penelitian ini adalah skor total yang menggambarkan tingkat penguasaan siswa terhadap materi pelajaran PKn yang dapat diperoleh dari hasil pemberian tes hasil belajar.

1. **Populasi dan Sampel**
2. **Populasi**

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa Kelas IV A dan IV B SD Negeri Tidung Kecamatan Rappocini Kota Makassar Tahun Pelajaran 2016/2017 dengan jumlah 63 siswa yang terdiri dari siswa kelas IV A sebanyak 35 dan siswa kelas IV B sebanyak 28.

1. **Sampel**

 Pemilihan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *Purposive Sampling*. Sugiyono (2016: 124) menyatakan bahwa “ *Purposive Sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu”. Adapun pertimbangannya yaitu nilai rata-rata hasil belajar serta aktivitas siswa dalam kelas yang relatif homogen. Sampel dalam penelitian ini adalah Kelas IV B sebagai kelas eksperimen dan kelas IV A sebagai kelas kontrol. Adapun langkah pemilihan sampel sebagai berikut:

1. Memilih salah satu dari dua kelas yang tersedia sebagai kelas eksperimen dengan menggunakan sistem lotere;
2. Kelas yang tidak terpilih sebagai kelas eksperimen pada langkah sebelumnya, secara otomatis menjadi kelas kontrol.
3. **Teknik dan Prosedur Pengumpulan Data**
4. **Teknik Pengumpulan Data**
5. **Dokumentasi**

Dokumentasi dalam penelitian ini adalah daftar nama siswa kelas IV SD Negeri Tidung Kecamatan Rappocini Kota Makassar, baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol, daftar nilai tes hasil belajar mata pelajaran PKn serta dokumentasi berupa foto pada saat proses pembelajaran.

1. **Observasi**

Observasi penelitian ini dilakukan dengan melakukan pengamatan secara langsung kepada objek penelitian. Oleh karena itu, dilakukan pengamatan langsung penggunaan metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn Kelas IV. Teknik ini dilakukan peneliti agar memperoleh data tentang situasi dan proses pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi di SD Negeri Tidung Kecamatan Rappocini Kota Makassar.

1. **Tes**

Tes dalam penelitian ini berbentuk objektif/ pilihan ganda. Tes ini digunakan untuk mengukur pencapaian hasil belajar pada pembelajaran PKn sebelum dan setelah penggunaan metode *role playing* berupa *pretest* dan *postest.*

1. **Prosedur Pengumpulan Data**

Penelitian dilakasanakan selama empat kali pertemuan. Pertemuan pertama sebagai *pretest*. Pertemuan kedua, dan ketiga sebagai *treatment* (tindakan). Pertemuan keempat sebagai *postest.* Setiap pertemuan dilakukan dalam waktu 2 × 35 menit. Waktu yang dipergunakan tersebut disesuaikan dengan pembelajaran PKn di sekolah SD Negeri Tidung Kecamatan Rappocini Kota Makassar.

Rincian dari prosedur tersebut adalah sebagai berikut.

1. ***Pretest***

Kegiatan *pretest* dilakukan sebelum treatment dengan tujuan mengetahui hasil belajar siswa sebelum diberikan tindakan baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol.

1. **Pemberian *Treatment***

Pemberian *treatment* berupa kegiatan proses belajar mengajar yang menggunakan metode *role playing* dilaksanakan di kelas eksperimen, sedangkan di kelas kontrol dilaksanakan pembelajaran selain metode *role playing* yaitu metode ceramah*.*

1. ***Postest***

Pada tahap pemberian *posttest*, siswa diberikan tes untuk membandingkan hasil belajar setelah dilakukan *treatment.*

1. **Validitas Instrumen**

Rasyid dan Mansur (2012) menyatakan bahwa validitas adalah ukuran seberapa cermat suatu tes melakukan fungsi ukurnya. Validitas instrumen dalam penelitian ini menggunakan validitas isi dan validitas konstruks oleh pendapat para ahli (*judgment expert*). Validitas dalam penelitian ini dilakukan dengan cara meminta pendapat dari dosen yang ahli dibidangnya. Satu butir instrumen dikatakan memiliki validitas tinggi jika skor-skor pada butir tersebut memiliki kesesuaian arah atau korelasi positif dengan skor total instrumen.

1. **Teknik Analisis Data**

Analisis yang digunakan untuk menguji hipotesis penelitian yakni dengan dua analisis statistik:

1. **Analisis Statistik Deskriptif**

Analisis statistik deskriptif dalam penelitian ini digunakan untuk mendeskripsikan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn ketika diberi perlakuan penggunaan metode *role playing* dan tidak diberi perlakuan penggunaan metode *role playing.* Analisis deskriptif ini akan mendeskripsikan mean, median, modus, frekuensi, range, simpanan baku, variance dan diagram.

Tabel 3.2.Pedoman Pengkategorian Hasil Belajar Siswa

|  |  |
| --- | --- |
| Interval Nilai(Angka 100) | Pengkategorian |
| 80 keatas70 – 7960 – 6950 – 59≤ 49 | Sangat BaikBaikCukupKurangSangat Kurang |

Sumber: Bundu (2016: 145)

1. **Analisis statistik inferensial**

Teknik statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian dengan menggunakan uji-t dengan data berbeda sebelum pengujian hipotesis terlebih dahulu dilakukan pengujian analisis prasyarat, yakni uji *normalitas* dan *homogenitas* diamana semua data diolah pada sistem *Statistical Package For Social Science* (SPSS) versi 20.

1. **Uji Prasyarat**
2. **Uji Normalitas**

Pengujian normalitas data hasil belajar dimaksudkan untuk mengetahui apakah data yang diteliti berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Pengujian normalitas data dengan menggunakan bantuan pengelolahan data *Statistical Package for Social Scince* (SPSS) *versi 20 for Windows.* Pengujian dilakukan dengan uji normalitas *Kolmogrof-Smirnov* dengan menggunakan taraf signifikan 0,05 dimana jika P-Value $\geq $ $α$ maka dapat disimpulkan distribusi normal. Jika data tidak berdistribusi normal maka akan dilanjutkan ke uji non parametrik yaitu uji *Mann-Whitney.*

1. **Uji Homogenitas**

Pengujian homogenitas data dimaksudkan untuk mengetahui varian sampel yang diambil dari populasi sama atau tidak. Pengujian homogenitas varian yakni dengan menggunakan bantuan pengelolahan data *Statistical Package for Social Scince (SPSS)* *versi 20 for Windows.* Pengujian dilakukan dengan uji *Levene’s Test for Equality of Variances* dengan taraf siginifikan 0,05 dimana jika P-Value $\geq $ $α$ maka dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok berasal dari populasi yang homogen.

1. **Uji Hipotesis**

Pengujian hipotesis dengan uji-t untuk varian yang sama menggunakan *Independent Sample T-Test*  yang digunakan untuk menguji dua sampel yang berbeda atau tidak berhubungan. Analisis ini bertujuan untuk membandingkan perbedaan hasil belajar siswa antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Analisis ini dilakukan dengan bantuan program *Statistical Package for Social Science* (SPSS) versi 20. Syarat dinyatakan signifikan apabila nilai *Sig* (*2-Tailed*) lebih kecil dari 0,05. Kemungkinan hasil penelitian signifikansi Statistical *Package for Social Science* (SPSS) versi 20 sebagai berikut:

1. Jika sig $\geq $ 0,05 maka$ H\_{0}$ ditolak.
2. Jika sig $\leq $ 0,05 maka $H\_{1}$ diterima.