

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini dilakukan menggunakan pendekatan kuantitatif. Jenis metode penelitian yang digunakan penelitian eksperimen. Penelitian Kuantitatif adalah penelitian yang menekankan pada pengujian teori melalui pengukuran variable penelitian dengan angka dan melakukan analisis data dengan prosedur statistik. Penelitian ini menggunakan pendekatan deduktif yang bertujuan untuk menguji hipotesis. Penelitian kuantitatif mencoba untuk memecahkan dan membatasi fenomena menjadi terukur (Paramita, et al., 2021).

Menurut Sugiyono (2015: 107) penelitian eksperimen merupakan penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Penelitian eksperimen pada prinsipnya dapat didefinisikan sebagai metode sistematis guna membangun hubungan yang mengandung fenomena sebab akibat (*causal-effect relationship*) (Sukardi 2011:179).

Jadi dapat disimpulkan penelitian eksperimen adalah penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap suatu kondisi yang dapat dikendalikan atau subjek penelitian. Tujuannya untuk menilai pengaruh suatu perlakuan, Tindakan atau treatment Pendidikan terhadap tingkah laku peserta didik untuk menguji hipotesis dan membandingkan suatu pengaruh.

Desain untuk penelitian ini menggunakan quasi eksperimen. Quasi eksperimen design mempunyai kelompok control, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya dalam mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen (Sugiyono, 2015: 77). Quasi eksperimen design, jenis penelitian yang terdapat kelompok control dan kelompok eksperimen tetapi tidak dipilih secara random. Sehingga penelitian ini menggunakan kelompok yang sudah ada dan tidak mengontrol variabel dari luar. Dalam penelitian ini menggunakan quasi eksperimen bentuk *nonquivalent control group design*. Desain *nonquivalent control group* ini

Triana Febriani, 2023

PENGARUH METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP KETERAMPILAN SOSIAL PADA PEMBELAJARAN IPS DI SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak dipilih secara random tetapi menggunakan

yang sudah ada (Sugiyono, 2015) Pada desain ini ada dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebagai pembanding. Berikut merupakan gambaran *quasi experiment nonequivalent control group design*:

Tabel 3. 1 Nonequivalent control design

O_1	X	O_2
O_3		O_4

(Sumber: Sugiyono, 2015)

Keterangan:

O_1 = Nilai pretest kelompok eksperimen (sebelum diberikan perlakuan metode role playing)

X = Treatment atau perlakuan penggunaan metode role playing

O_2 = Nilai Posttest kelompok eksperimen (sesudah menggunakan metode Role playing)

O_3 = Nilai pretest kelompok kontrol

O_4 = Nilai posttest kelompok kontrol

3.2 Partisipan

Partisipan dalam penelitian ini adalah seluruh siswa Kelas IV SD Negeri Unggulan Kuningan Desa Cikaso Kecamatan Kramatmulya Kabupaten Kuningan Jawa Barat yaitu Kelas IV- A dan IV-B tahun ajaran 2022- 2023. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Unggulan Kuningan karena tempat penelitian dekat dengan tempat tinggal sehingga mudah dikunjungi. Penelitian ini dilakukan pada bulan mei 2023.

3.3 Populasi dan sampel

3.3.1 Populasi

Menurut Sugiyono (2015) populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri dari objek/subjek dengan kualitas dan karakteristik tertentu yang dipilih oleh peneliti untuk diselidiki dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi yang diambil untuk penelitian ini, Seluruh siswa kelas IV SDN Unggulan Kuningan.

Triana Febriani, 2023

PENGARUH METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP KETERAMPILAN SOSIAL PADA PEMBELAJARAN IPS DI SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

3.3.2 Sampel

Sampel dalam penelitian ini adalah non probability. Teknik *non probability-purposive sampling*. Teknik purposive adalah Teknik dengan penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2015:124). Sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah seluruh siswa Kelas IV SDN Unggulan Kuningan, yaitu Kelas IV- A berjumlah 18 orang siswa dan Kelas IV B berjumlah 18 orang siswa. Alasan memilih seluruh populasi sebagai sampel yaitu penelitian ini membutuhkan dua kelas yang akan digunakan sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Dengan demikian sampel dalam penelitian ini terdiri dari 2 rombongan belajar dari kelas IV SDN Unggulan Kuningan. Kelas IV-A sebagai Eksperimen dengan metode role playing dan kelas IV-B sebagai kelas control menggunakan metode yang biasa digunakan oleh guru yaitu metode ceramah.

3.4 Tempat dan waktu Penelitian

3.4.1 Tempat

Penelitian akan dilaksanakan di SDN Unggulan Kuningan lokasi di Desa Cikaso Kecamatan Kramatmulya Kabupaten Kuningan Provinsi Jawa barat. Alasan melakukan Di SDN Unggulan Kuningan dikarenakan ada di daerah Sekitar peneliti yang memudahkan untuk melaksanakan penelitian.

3.4.2 Waktu

Waktu penelitian dilaksanakan pada Bulan Mei 2023. Penelitian akan dilaksanakan 3 Minggu. Dari tanggal 6 Mei 2023 – 30 Mei 2023

3.5. Teknik Pengumpulan data

1. Tes

Tes merupakan alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana, dengan cara dan aturan-aturan yang sudah ditentukan (Arikunto, 2008: Suharman, 2018). Tes yang diberikan dalam penelitian ini adalah tes praktik pada kemampuan Role playing dan sikap keterampilan sosial peserta didik. Tes digunakan untuk kegiatan pretest dan posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol.

2. Angket atau kuesioner

Triana Febriani, 2023

PENGARUH METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP KETERAMPILAN SOSIAL PADA PEMBELAJARAN IPS DI SEKOLAH DASAR
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Kuesioner atau angket merupakan metode pengumpul data yang pada umumnya digunakan untuk penelitian. Instrumen dari kuesioner disebut dengan nama metodenya sendiri. Kuesioner umumnya digunakan untuk penelitian dengan pendekatan kuantitatif (Sukendra & Atmaja, 2020). Responden dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SDN Unggulan Kuningan. Angket diberikan kepada peserta didik kelas IV A dan IV B di kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Dalam penelitian ini menggunakan daftar checklist dalam bentuk likert untuk penilaian Angket dan Tes. Skala Likert yang digunakan yaitu Skala likert 4. Dikarenakan jika ada Netral akan menghasilkan jawaban yang tidak konsisten. Berikut merupakan skala likert Menurut Sugiyono (2015):

Tabel 3. 2 Skala likert

Alternatif jawaban	Skor
Sangat setuju	4
Setuju	3
Kurang setuju	2
Tidak Setuju	1

3.6 Instrumen Penilaian

Menurut Sugiyono (2015) bahwa instrument penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang sedang diamati. Instrument penelitian pada dasarnya alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian (Purwanto, 2018: Sukendra & Atmaja, 2020). Instrumen penelitian dibuat untuk tujuan penelitian tertentu yang tidak bisa digunakan oleh penelitian tertentu, sehingga peneliti harus merancang sendiri instrumen yang akan digunakan. Instrumen dalam penelitian ini menggunakan Tes dan Angket.

3.6.1 Tes

A. Tes Role Playing

Triana Febriani, 2023

PENGARUH METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP KETERAMPILAN SOSIAL PADA PEMBELAJARAN IPS DI SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Berikut instrument rubrik penilaian role playing yaitu ekspresi, penghayatan, gerak, intonasi dan artikulasi. Tes dilaksanakan saat kegiatan *role playing* berlangsung. Tes dikumpulkan, lalu di uji menggunakan bantuan program SPSS 22. Berikut ini merupakan Instrumen tes praktik role playing (Halaman 34):

Tabel 3. 3 Instrumen Tes Praktik Metode Role Playing

Batasan Istilah	Aspek Penelitian	Indikator
Role Playing	Ekspresi	Siswa mampu berekspresi sesuai dengan tokoh yang diperankan.
	Penghayatan	Siswa mampu menghayati karakter tokoh sesuai dengan alur dan naskah dialog.
	Gerak	Siswa mampu bergerak secara alami dan mengontrol posisi tubuh.
	Intonasi	Siswa mampu memilih jeda sesuai naskah, berbicara lancar, lantang, dan tidak terbata bata.
	Artikulasi	Siswa mampu berdialog dengan pengucapan keras, jelas dan dapat dimengerti.

Adapun rubrik penilaian role playing tertera pada lampiran 2.

B. Tes Keterampilan sosial

Tes keterampilan sosial menggunakan Kisi-kisi Aspek aspek dari Menurut Jarolimek (1993) dalam Maryani (2009) Sebagai berikut:

Tabel 3. 4 Kisi Kisi Instrumen Tes Keterampilan Sosial

Triana Febriani, 2023

PENGARUH METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP KETERAMPILAN SOSIAL PADA PEMBELAJARAN IPS DI SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

No	Aspek Yang dinilai	Indikator
1	Living and working together; taking turns; respecting the rights of other; being socially sensitive. (bekerjasama, toleransi, menghormati hak – hak orang lain, memiliki kepekaan sosial)	Bekerjasama dengan baik dalam kelompok belajar
		Peserta didik mampu berbaur dengan teman yang berbeda ras (kulit, fisik, dan lainnya)
		Menghargai hasil karya teman
		Memperhatikan dan menyimak orang lain saat berbicara atau mengemukakan pendapat
2	Learning self control and self direction (memiliki control diri)	Tenang dalam menyampaikan atau memperagakan sesuatu.
		Tidak mudah marah
		Mematuhi peraturan yang ditetapkan oleh guru saat di dalam pembelajaran
		Tanggung jawab dalam mengerjakan tugasnya secara mandiri
		Siswa Mengikuti petunjuk dalam pelaksanaan pembelajaran
		Siswa melaksanakan kegiatan kelompok.
3	Sharing Ideas and Experiences with others (berbagipendapat dan pengalaman orang lain)	Menyelesaikan tugas dengan baik
		Siswa berbagi dengan temannya
		Siswa mencermati pemahaman orang lain lalu bertanya yang sesuai topik bahasan.
		Siswa menawarkan untuk menjelaskan atau mengklarifikasi hasil kerjanya

3.6.2 Angket

Angket dilakukan dengan membagikan daftar pertanyaan tertulis untuk memperoleh informasi atau data dari yang menjadi sampel penelitian. Responden untuk angket yaitu peserta didik Kelas IV SDN Unggulan Kuningan. Angket diberikan untuk mengetahui sejauh mana keterampilan sosial peserta didik menggunakan role playing. Skala dalam penelitian ini menggunakan skala Likert. Menurut Sugiyono (2015) skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang dalam fenomena sosial. Pada penggunaan skala Likert, variabel yang akan diukur, dijabarkan menjadi indikator-indikator variabel.

Tabel 3. 5 Kisi kisi Instrumen Angket keterampilan sosial Menurut Jarolimek (1993) dalam Maryani (2009:7-8)

No	Aspek Yang dinilai	Indikator
	<i>Living and working together; taking turns; respecting the rights of other; being socially sensitive.</i> (bekerjasama, toleransi, menghormati hak – hak orang lain, memiliki kepekaan sosial)	Bekerjasama dengan baik dalam kelompok belajar
		Peserta didik mampu berbaaur dengan teman yang berbeda ras (kulit, fisik, dan lainnya)
		Menghargai hasil karya teman
		Memperhatikan dan menyimak orang lain saat berbicara atau mengemukakan pendapat
2	<i>Learning self control and self direction</i> (memiliki control diri)	Tenang dalam menyampaikan atau memperagakan sesuatu.
		Tidak mudah marah
		Mematuhi peraturan yang ditetapkan oleh guru saat di dalam pembelajaran
		Tanggung jawab dalam mengerjakan tugasnya secara mandiri

Triana Febriani, 2023

PENGARUH METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP KETERAMPILAN SOSIAL PADA PEMBELAJARAN IPS DI SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

No	Aspek Yang dinilai	Indikator
		Siswa Mengikuti petunjuk dalam pelaksanaan pembelajaran
		Siswa melaksanakan kegiatan kelompok.
3	<i>Sharing Ideas and Experiences with others</i> (berbagi pendapat dan pengalaman orang lain)	Menyelesaikan tugas dengan baik
		Siswa berbagi dengan temannya
		Siswa mencermati pemahaman orang lain lalu bertanya yang sesuai topik bahasan.
		Siswa menawarkan untuk menjelaskan atau mengklarifikasi hasil kerjanya

3.6.3 Uji Instrumen Penelitian

3.6.3.1 Uji Validitas

Uji validitas dalam penelitian ini adalah menguji angket dan tes. uji ini dilakukan untuk mengetahui item butir soal valid atau tidak. Dalam penelitian ini menggunakan validitas konstruksi yaitu (*judgement expert*). Dalam hal ini setelah instrument disesuaikan tentang aspek aspek yang berlandaskan teori tertentu lalu dikonsultasikan ke pada ahli (Sugiyono, 2015). Setelah di uji konstruksi oleh ahli selanjutnya di uji coba dengan menggunakan SPSS 22 for window yaitu korelasi product moment. Dengan langkah langkah analyze > correlate > ok. Uji Validitas dilakukan untuk Tes dan angket Penelitian. Adapun rumus dalam uji validitas korelasi product moment.

Rumus:

$$r_{hitung} = \frac{n \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[n \sum X^2 - (\sum X)^2][n \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan:

Rxy: koefisien korelasi antara variable x dan Y

n: jumlah sampel / observasi

x: Jumlah jawaban Item

y: Jumlah Item keseluruhan

Triana Febriani, 2023

PENGARUH METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP KETERAMPILAN SOSIAL PADA PEMBELAJARAN IPS DI SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Selanjutnya dihitung dengan Uji-t dengan rumus:

$$t_{hitung} = \frac{\sqrt{n-2}}{1-r^2}$$

Keterangan:

T hitung: nilai thitung

R: koefisien korelasi hasil r hitung

N: jumlah responden

Penelitian ini akan di uji menggunakan SPSS 22. Yaitu dengan Correlation Product Moment:

1. Dengan membandingkan nilai r hitung dengan nilai r tabel. sebagai berikut:
 - a) Jika nilai r hitung > r tabel, maka item soal angket tersebut dinyatakan valid.
 - b) Jika nilai r hitung < r tabel, maka item soal angket tersebut dinyatakan tidak valid.
2. R tabel Dalam Uji validitas 0,361 sebanyak 30 Responden.

Nilai Signifikasi 5% jika:

- a) Nilai Signifikasi < 0,05 = Valid.
- b) Nilai signifikasi > 0,05 = Tidak Valid.

Adapun hasil uji validitas angket keterampilan sosial sebagai berikut:

Tabel 3. 6 Hasil Uji Validitas Angket Keterampilan Sosial

No Butir pertanyaan Angket	Person R correlation R hitung	R Tabel	Nilai Signfikasi 5%	Keterangan
1	0,133	0,361	0,485	Tidak Valid
2	0,548	0,361	0,002	Valid
3	0,304	0,361	0,102	Tidak Valid
4	0,367	0,361	0,46	Valid
5	0,407	0,361	0,026	Valid
6	0,473	0,361	0,008	Valid
7	0,296	0,361	0,113	Tidak valid
8	0,175	0,361	0,355	Tidak Valid

Triana Febriani, 2023

PENGARUH METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP KETERAMPILAN SOSIAL PADA PEMBELAJARAN IPS DI SEKOLAH DASAR
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

No Butir pertanyaan Angket	Person R correlation R hitung	R Tabel	Nilai Signfikasi 5%	Keterangan
9	0,396	0,361	0,030	Valid
10	0,512	0,361	0,004	Valid
11	0,297	0,361	0,111	Tidak Valid
12	0,228	0,361	0,225	Tidak Valid
13	0,381	0,361	0,038	Valid
14	0,484	0,361	0,007	Valid
15	0,422	0,361	0,020	Valid
16	0,530	0,361	0,003	Valid
17	0,005	0,361	0,980	Tidak valid
18	0,381	0,361	0,038	Valid
19	0,627	0,361	0,000	Valid
20	0,464	0,361	0,10	Valid
21	-0,135	0,361	0,477	Tidak Valid
22	0,397	0,361	0,030	Valid
23	0,597	0,361	0,000	Valid
24	0,481	0,361	0,007	Valid
25	0,084	0,361	0,659	Tidak Valid

R tabel dalam uji validitas penelitian menggunakan Data distribusi R tabel 30 Responden. Jika Uji validitas menggunakan 30 Responden maka R tabel 0.361. Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka Item Pernyataan Valid. Berdasarkan data di atas dari pernyataan 25 soal hanya 16 item pernyataan dinyatakan Valid. Maka Dari itu peneliti hanya menggunakan 16 Pernyataan untuk angket penelitian dan di uji Realibitas. Adapun hasil uji validitas pada tes keterampilan sosial sebagai berikut:

Tabel 3. 7 Hasil Uji Validitas Tes Keterampilan Sosial

Triana Febriani, 2023

PENGARUH METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP KETERAMPILAN SOSIAL PADA PEMBELAJARAN IPS DI SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

No Butir Indikator	Correlation R Hitung Person	R Tabel	Nilai Signifikasi 5%	Keterangan
1	0,662	0,361	0,000	Valid
2	0,686	0,361	0,000	Valid
3	0,660	0,361	0,000	Valid
4	0,645	0,361	0,000	Valid
5	0,683	0,361	0,000	Valid
6	0,821	0,361	0,000	Valid
7	0,669	0,361	0,000	Valid
8	0,524	0,361	0,003	Valid
9	0,801	0,361	0,000	Valid
10	0,813	0,361	0,000	Valid
11	0,900	0,361	0,000	Valid
12	0,676	0,361	0,000	Valid
13	0,827	0,361	0,000	Valid
14	0,370	0,361	0,044	Valid
15	0,367	0,361	0,046	Valid
16	0,616	0,361	0,000	Valid
17	0,595	0,361	0,001	Valid

R tabel dalam uji validitas penelitian menggunakan Data distribusi R tabel 30 Responden. Jika Uji validitas menggunakan 30 Responden maka R tabel 0.361. Jika $r_{\text{Hitung}} > r_{\text{Tabel}}$ maka Item Pernyataan Valid. Berdasarkan data di atas 17 Indikator dinyatakan Valid. Karena setiap item Indikator $r_{\text{Hitung}} > r_{\text{Tabel}}$ dan memiliki nilai signifikansi < 0.05 . Maka dari itu peneliti menggunakan 17 item pernyataan untuk digunakan dalam penelitian.

3.6.3.1 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk mencari reliabel. Terdapat kesamaan data dalam waktu yang berbeda (sugiyono, 2015). Reliabilitas ini menggunakan Teknik *retest* dilakukan dengan cara mencobakan instrument beberapa kali pada responden

Triana Febriani, 2023

PENGARUH METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP KETERAMPILAN SOSIAL PADA PEMBELAJARAN IPS DI SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dengan instrument yang sama tetapi waktu berbeda. Pengujian realibitas ini akan dilakukan menggunakan SPSS for Window yaitu di cronbach'alpha. Hasil dari uji Realibitas SPSS sebagai berikut:

Tabel 3. 8 Hasil Uji Reliabilitas Angket Keterampilan Sosial

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.784	16

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
P1	49.37	24.033	.397	.772
P2	49.27	23.582	.378	.773
P3	49.50	24.259	.239	.784
P4	49.43	23.771	.440	.769
P5	49.40	24.317	.365	.774
P6	49.07	22.202	.411	.771
P7	48.97	24.585	.273	.780
P8	49.43	23.289	.423	.769
P9	48.97	24.309	.378	.774
P10	49.17	22.764	.527	.761
P11	49.10	23.955	.315	.778
P12	48.83	22.971	.597	.759
P13	48.90	23.817	.419	.770
P14	49.23	23.771	.216	.792
P15	49.23	22.599	.482	.764
P16	49.13	23.292	.388	.772

Triana Febriani, 2023

PENGARUH METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP KETERAMPILAN SOSIAL PADA PEMBELAJARAN IPS DI SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Jika Cronbach'alpha > 0,7 maka dinyatakan Realibitas. Berdasarkan hasil Data SPSS cronchbach's Alpha untuk 16 item pernyataan > 0,7 yaitu 0,784. Bisa dikatakan 16 Pernyataan Reliabilitas. Maka Angket Keterampilan Layak untuk digunakan penelitian. Adapun hasil uji realibitas tes keterampilan sosial sebagai berikut:

Tabel 3. 9 Uji Reliabilitas Tes Keterampilan Sosial

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.924	17

Hasil dari Uji Reliabilitas pernyataan Tes Keterampilan sosial 0,924. Dalam uji Realibitas, Data dikatakan Realibel jika cronch's Alpha > 0.7. Dari hasil Uji realibitas SPSS Item Pernyataan tes Keterampilan Sosial sebesar 0.924. Maka 17 Item pernyataan dikatakan Reliabilitas dan dapat digunakan. Dimana item yang masuk pengujian adalah item yang valid saja.

Adapun rumus Cronbach alpha sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{k}{11}\right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_1^2}\right) \quad (\text{Arikunto, 2010})$$

Keterangan:

r_{11} = Realibitas Instrumen

K = Banyaknya butir pertanyaan

$\sum \sigma_b^2$ = Jumlah varian butir tiap pertanyaan

σ_1^2 = varian total.

3.7 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini ada tiga tahapan yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, tahap pengumpulan data yang akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan

- a. Membuat rancangan penelitian yang di dalamnya dijabarkan secara rinci mengenai permasalahan, metode yang digunakan teori dalam kajian Pustaka.

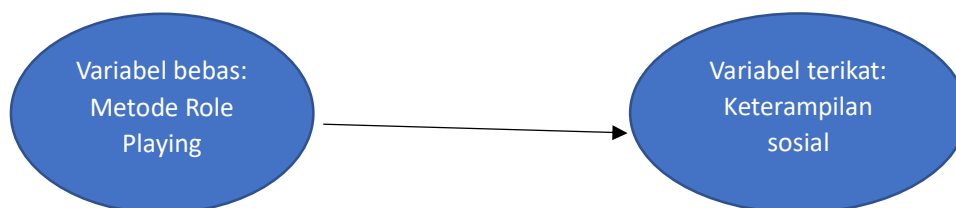
- b. Menyusun instrument penelitian tentang keterampilan sosial dan role playing.

Triana Febriani, 2023

PENGARUH METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP KETERAMPILAN SOSIAL PADA PEMBELAJARAN IPS DI SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- c. Uji validitas dan realibilitas instrument penelitian dengan menggunakan SPSS. Dan kepada ahli yaitu dosen.
 - d. Mengurus perizinan ke tempat penelitian dilaksanakan.
 - e. Membuat jadwal pelaksanaan penelitian dengan guru kelas.
2. Tahap pelaksanaan
- a. Melakukan pretest pada kelas control dan kelas eksperimen sebelum dilaksanakannya perlakuan (Treatment).
 - b. Analisis data hasil pretest untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik pada kelas eksperimen maupun kelas control.
 - c. Memberikan perlakuan (treatment) pada kelas eksperimen menggunakan role playing. Dan kelas control hanya menggunakan metode biasa yang digunakan guru.
 - d. Melakukan posttest setelah diberikan perlakuan kepada kelas eksperimen metode role playing terhadap keterampilan sosial dan kelas kontrol.
3. Tahap akhir
- a. Mengolah data hasil penelitian pretset dan posttest menggunakan SPSS for window.
 - b. Melakukan uji hipotesis dan membuat kesimpulan serta saran dari hasil pengolahan data.
- Variabel yang digunakan adalah variable bebas dan variable terikat yaitu:
- a. Variabel bebas / indenpenden adalah variable yang akan dilihat dari pengaruhnya terhadap terikat. Variable bebas dilambangkan X: sebagai variable metode role playing dengan indicator pelaksanaan pembelajaran.
 - b. Variabel terikat merupakan variable hasil atau dampak. Variable terikat dilambangkan Y: sebagai variable keterampilan sosial dengan aspek kerjasama, tanggung jawab, berbagi ide.



Triana Febriani, 2023

PENGARUH METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP KETERAMPILAN SOSIAL PADA PEMBELAJARAN IPS DI SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Perumusan Hipotesis penelitian ini menggunakan Hipotesis data statistik. Hipotesis data statistik merupakan pernyataan atau dugaan mengenai keadaan populasi yang sifatnya masih sementara atau lemah tingkat kebenarannya (Nasution, 2020). Pada penelitian ini menggunakan hipotesis penelitian kausal sebagai dugaan atau jawaban sementara terhadap rumusan masalah yang mempertanyakan pengaruh faktor predictor terhadap variabel respon. Hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut:

Ho: tidak ada pengaruh role playing terhadap keterampilan sosial siswa.

Ha: ada pengaruh role playing terhadap keterampilan sosial siswa. Ada pengaruh antara *role playing* terhadap keterampilan sosial:

Ho: $\beta = 0$

Ha: $\beta \neq 0$

3.8 Analisis Data

Analisis data penelitian ini bertujuan menyederhanakan data sehingga hasil yang di dapat mudah dibaca dan ditafsirkan. Analisis data dalam penelitian kuantitatif menggunakan perhitungan Statistik (Sugiyono,2015). Data yang diambil adalah dari hasil pretest dan posttest sebelum dan sesudah perlakuan (metode role playing) Data diambil menggunakan SPSS for window. Langkah Langkah yang akan diuji yaitu:

3.8.1 Uji normalitas

Uji normalitas untuk mengetahui distribusi data normal atau tidak.. Dan berfungsi juga untuk menentukan Langkah pengambilan jenis statistic yang akan digunakan pada tahap penilaian selanjutnya. Data yang memiliki distribusi normal berarti mempunyai sebaran yang normal. Data yang diuji data pretest dan posttest berdistribusi normal atau tidak. Perhitungan Uji normalitas menggunakan aplikasi bantuan program SPSS for window melalui uji Kolmogorov smirnov. Uji normalitas untuk mengetahui apakah data yang telah di uji berdistribusi normal atau tidak. Data tersebut dikatakan normal jika probabilitas $> 0,05$ pada uji normalitas Kolmogorov smirnov.

3.8.2 Uji Homogenitas

Triana Febriani, 2023

PENGARUH METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP KETERAMPILAN SOSIAL PADA PEMBELAJARAN IPS DI SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Uji Homogenitas untuk mengetahui data yang bersifat homogen atau tidaknya. Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui dua kelompok mempunyai varian yang sama atau tidak. Jika kedua kelompok mempunyai varian sama maka kedua tersebut dikatakan homogen, sebaliknya jika kedua tidak mempunyai varian yang sama maka kedua kelompok tersebut dikatakan heterogen. Perhitungan hasil uji homogenitas ini berbantuan SPSS. *Test homogeneity of variances*.

3.8.3 Uji hipotesis

Uji hipotesis ini dilakukan untuk mengetahui adanya pengaruh metode role playing terhadap keterampilan sosial siswa, dan uji hipotesis ini harus sesuai dengan asumsi hipotesis yang telah dibuat. Sebelum melakukan hipotesis harus melakukan uji normalitas dan uji homogenitas terlebih dahulu. Pengujian hipotesis menggunakan Uji T. Setelah syarat terpenuhi dengan melakukan uji normalitas dan uji homogenitas, maka peneliti dapat mengolah data dengan uji-t.

Uji t atau uji pasial adalah untuk mengetahui pengaruh dari masing masing variabel bebas terhadap variabel terikat. uji t atau test merupakan teknik analisis statistik yang dapat dipergunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara dua mean sampel atau tidak (Ananda & Fadhli, 2018). Pada penelitian ini dilakukan dua uji yaitu uji paired sample t test dan uji independent t test.

Uji Paired Sample t Test adalah uji t dua sampel berpasangan atau test hipotesa dua mean berpasangan. Uji paired sample t test bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh atau perbedaan yang signifikan antara dua sampel berpasangan. Berpasangan dimaksud data yang di uji dari sampel yang sama (Sugiyono, 2015). Data yang di uji yaitu data pretest dan posttest dari angket dan tes keterampilan sosial. Kriteria penentuan dari hasil uji paired sample t test pada taraf signifikansi 0,05 sig.(2-tailed) sebagai berikut:

- a. Jika nilai signifikansi (2-tailed) $< 0,05$ maka H_a diterima dan H_o ditolak.
- b. Jika nilai signifikansi (2-tailed) $> 0,05$ maka H_a ditolak dan H_o diterima.

Keterangan:

H_a : Adanya pengaruh metode role playing terhadap keterampilan social siswa.

H_o : tidak adanya pengaruh metode role playing terhadap keterampilan social siswa.

Triana Febriani, 2023

PENGARUH METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP KETERAMPILAN SOSIAL PADA PEMBELAJARAN IPS DI SEKOLAH DASAR
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Uji t independent test sample dilakukan untuk mengetahui apakah ada perbedaan signifikan terhadap dua sampel yang tidak berpasangan. Uji ini bertujuan untuk membandingkan rata-rata dua sampel yang tidak berpasangan (Sugiyono, 2015). Dilakukan untuk melihat perbedaan antara kelas eksperimen dan control pada keterampilan sosial. Kriteria penerimaan atau penolakan H_0 pada taraf signifikan 0,05 adalah sebagai berikut:

- a. Jika nilai signifikansi uji t Sig.(2-tailed) $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima
- b. Jika nilai signifikansi uji t sig.(2-tailed) $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

Dapat disimpulkan jika H_0 diterima maka tidak ada pengaruh yang signifikan, sedangkan jika H_a diterima maka ada pengaruh yang signifikan. Hipotesis pengujian sebagai berikut:

H_0 : Tidak ada perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas control pada keterampilan sosial.

H_a : Adanya perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas control pada keterampilan sosial.