

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian

Dalam penelitian ini, yang dijadikan objek penelitian adalah peserta didik di SMAN 1 Sindangkasih. Penelitian ini menganalisis dampak pengaplikasian metode pembelajaran *role playing* terhadap peningkatan kompetensi kewirausahaan pada peserta didik di SMAN 1 Sindangkasih. Variabel bebas (*independent*) dari penelitian ini adalah metode *Role Playing*, dan variabel terikat (*dependent*) yaitu kompetensi kewirausahaan peserta didik.

Pemilihan objek dilakukan berdasarkan hasil obserasi awal yang telah dilakukan, bahwasannya, masih rendahnya kompetensi kewirausahaan yang dimiliki peserta didik. Hal itu menyebabkan sebagian dari mereka memilih untuk tidak berwirausaha sehingga diperlukan adanya peningkatan kompetensi kewirausahaan salah satunya melalui penerapan metode pembelajaran *role playing*.

3.2 Metode dan Desain Penelitian

3.2.1 Metode Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Penggunaan metode kuantitatif karena peneliti ingin melakukan percobaan mencari bagaimana pengaruh variabel *independent* terhadap variabel *dependent* dalam kondisi terkendali (Sugiyono, 2018). Metode penelitian kuantitatif memiliki tujuan untuk menghasilkan informasi yang dapat diukur secara subjektif dan memungkinkan pengambilan kesimpulan yang lebih pasti (Sukardi, 2021). Jenis penelitian yang digunakan adalah eksperimen semu (*quasi eksperimen*).

3.2.2 Desain Penelitian

Desain penelitian merupakan serangkaian kegiatan yang meliputi pengumpulan, pemrosesan, analisis dan penyajian data disajikan secara sistematis serta obyektif dengan tujuan untuk memecahkan masalah, membuktikan hipotesis dan mengembangkan prinsip-prinsip umum (Herdayati& Syahrial, 2019). Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One Group Pretest-Posttest Design* (satu kelompok *pretes-posttes*) yang artinya ada tes awal (*pretest*) yang dilaksanakan sebelum mendapatkan perlakuan dan test akhir (*posttest*) yang dilaksanakan setelah mendapatkan perlakuan. Yang dimaksud dengan perlakuan

adalah mengaplikasikan metode *role playing* dalam kegiatan pembelajaran yang akan menjadi focus penelitian yaitu mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan.

Tabel 3.1
Rancangan Desain Penelitian

Kelas	Pre-Test	Treatment	Post-Test
Eksperimen (X^1)	T^1	X^1	T^2
Kontrol (X^2)	T^1	X^2	T^2

Keterangan:

T^1 = Pre-test

T^2 = Post-Test

X^1 = Metode Pembelajaran *Role Playing*

X^2 = Metode Pembelajaran Konvensional (ceramah)

Proses kegiatan penelitian akan dilaksanakan sebagai berikut:

1. Memberikan *pretest* kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol.
2. Melaksanakan *treatment* berupa metode *role playing* pada kelas eksperimen dan metode pembelajaran konvensional pada kelas kontrol.
3. Melakukan tes akhir (*post-test*) terhadap peningkatan kompetensi kewirausahaan dari kelompok kelas eksperimen dan kelompok kelas kontrol.

3.3 Operasionalisasi Variabel

Dalam penelitian ini operasionalisasi variabel memiliki tujuan untuk menghindari perbedaan persepsi dan membuat penelitian dapat mudah dipahami.

Dalam penelitian ini, variabel yang digunakan adalah sebagai berikut:

Tabel 3.2
Operasionalisasi Variabel

Variabel	Definisi	Indikator	Ukuran	Skala
Metode Pembelajaran <i>Role Playing</i> (X)	Metode <i>role playing</i> merupakan salah satu metode yang mengutamakan peran aktif peserta didik dengan menuntun mereka memosisikan dirinya dalam peran yang sesuai dengan materi (Muta& Akhwani, 2021).	Aktif dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode <i>role playing</i> Safitri, M. (2015).	Peserta didik focus memperhatikan, dan menjawab pertanyaan dari guru serta aktif terlibat langsung selama kegiatan pembelajaran di kelas.	Ordinal
		Peserta didik menjadi lebih semangat untuk belajar menggunakan metode <i>role playing</i> Safitri, M. (2015).	Peserta didik lebih tertarik dengan topik pembelajaran.	Ordinal
		Pendidik menciptakan suasana yang menyenangkan Safitri, M. (2015).	Peserta didik menunjukkan semangat tinggi dalam proses belajar.	Ordinal
Kompetensi Kewirausahaan (Y)	Kompetensi kewirausahaan adalah suatu	<i>Self Knowledge</i>	Peserta didik memiliki pengetahuan	Ordinal

	kecakapan seseorang dalam melaksanakan pekerjaan yang didasarkan pada pemahaman dan keterampilan yang diperkuat oleh sikap kerja yang diperlukan dalam melaksanakan pekerjaan tersebut (Rahmi, 2019).	Ishak Hasan (2011:42)	mengenai usaha yang akan dijalankan dan ditekuni.	
		<i>Practical Knowledge</i> Ishak Hasan (2011:42)	Peserta didik memiliki pengetahuan praktik dalam dunia usaha mengenai pembuatan desain, pemrosesan, pemasaran.	Ordinal
		<i>Communication Skill</i> Ishak Hasan (2011:42)	Peserta didik memiliki keahlian untuk berkomunikasi, bersosialisasi dan berinteraksi dengan orang lain.	Ordinal

3.4 Sumber dan Alat Pengumpulan Data

3.4.1 Sumber Data

1. Data Primer

Data Primer adalah informasi peneliti dapatkan secara langsung tanpa perantara. Dalam penelitian ini data primer berasal dari hasil penyebaran angket kuesioner kepada sampel yang telah ditentukan sebelumnya. Data primer berasal dari kuesioner yang dibuat melalui google form mengenai bagaimana dampak dari mengaplikasikan metode pembelajaran *role playing* terhadap peningkatan kompetensi kewirausahaan peserta didik di SMAN 1 Sindangkasih.

2. Data Sekunder

Data Sekunder adalah sumber data yang didapat melalui cara tidak langsung atau dari sumber lain. Data sekunder dalam penelitian ini dikumpulkan dari sumber yang sudah ada sebelumnya antara lain literature, artikel bisnis, jurnal kewirausahaan dan jurnal lainnya yang mendukung penelitian ini.

3.4.2 Soal Pretest dan Posttest

Soal *pretest* dan *posttest* dalam penelitian ini bertujuan untuk mengukur pemahaman peserta didik. Kisi-kisi untuk pertanyaan soal dapat disesuaikan dengan indikator kompetensi kewirausahaan. Jumlah soal *pretest* dan *posttest* pada penelitian ini adalah 20 soal.

3.4.3 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) merupakan suatu program rencana yang berfungsi sebagai panduan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran individu dalam satu ataupun beberapa pertemuan. Dalam penelitian ini disusun dua RPP yaitu menggunakan metode simulasi peran dan metode konvensional. Rencana pelaksanaan pembelajaran dibuat 4 pertemuan.

3.5 Populasi dan Sampel Penelitian

3.5.1 Populasi Penelitian

Arikunto mendefinisikan populasi sebagai keseluruhan objek kajian dan juga dicatat segala yang ada pada wilayah tersebut (Amin, et al., 2023). Jadi populasi dalam analisis ini mencakup semua peserta didik kelas XI SMAN 1 Sindangkasih berjumlah 426 peserta didik.

3.5.2 Sampel Penelitian

Arikunto mendefinisikan sampel sebagai bagian kecil dari populasi dalam kaitannya dengan penelitian yang dilakukan (Amin, et al., 2023). Teknik purposive sampling digunakan untuk menentukan jumlah sampel pada penelitian ini. Teknik penentuan sampel ini dilakukan dengan adanya pertimbangan tertentu sesuai dengan tujuan pada penelitian. Berdasarkan tujuan penelitian yaitu untuk mengidentifikasi pengaruh dari metode pembelajaran *role playing* terhadap peningkatan kompetensi kewirausahaan peserta didik oleh karena itu sampel dalam penelitian melibatkan 2 kelas penelitian yaitu XI IPA 4 yang berfungsi sebagai

kelas eksperimen dan XI IPA 5 yang berfungsi sebagai kelas kontrol, sehingga total keseluruhan yaitu 72 peserta didik.

3.6 Rancangan Penelitian Data dan Uji Hipotesis

3.6.1 Tahap Penelitian

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan, dilakukan penyusunan rancangan metode pembelajaran yang akan dilakukan, sesuai dengan tema pembelajaran, dalam perencanaan peneliti akan menggunakan metode *role playing*. Penyusunan rencana kegiatan pembelajaran dapat dikonsultasikan bersama guru yang bersangkutan.

b. Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan, peneliti menggunakan metode *role playing* dalam penerapan metode pembelajaran. Adapun tahapan proses pelaksanaan metode pembelajaran *role playing* meliputi:

1. *Pre-test* (Tes awal).
2. Pembagian Kelompok.
3. Pelaksanaan metode pembelajaran *role playing*.
4. *Post-test* (Tes Akhir).

3.6.2 Teknik Pengumpulan Data

Tahap pengumpulan data merupakan langkah penting dalam penelitian, karena peneliti dituntut untuk menggunakan berbagai cara agar dapat mengumpulkan data penelitian yang diperlukan. Tujuan dilakukannya pengumpulan data dalam penelitian ini bertujuan untuk mendapat bahan, fakta dan informasi yang dapat dipercaya. Dalam metode penelitian kuantitatif, cara dalam pengumpulan data merujuk pada metode yang dipilih dan digunakan untuk mengelola proses pengumpulan datanya (Barlian, E, 2016).

Teknik-teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini antara lain:

1. Observasi

Observasi merupakan kegiatan yang secara langsung mengamati objek kajiannya, melalui teknik pengambilan data observasi dapat mengumpulkan data tentang perilaku, interaksi dan fenomena yang diteliti (Jailani, 2023). Kegiatan yang dilakukan dalam observasi adalah secara sengaja, sadar dan sesuai urutan. Dalam

penelitian ini, observasi dilakukan melalui pengamatan terhadap proses pembelajaran di kelas selama berlangsungnya kegiatan pembelajaran.

2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data tertulis dari berbagai dokumen atau sumber yang berhubungan dengan masalah yang akan diteliti (Hilmi, et al., 2022). Teknik pengumpulan data dokumentasi digunakan untuk mengetahui jumlah peserta didik kelas XI SMAN 1 Sindangkasih dalam menentukan jumlah populasi dan sampel penelitian.

3. Pretest dan Posttest

Pemberian soal *pretest* dan *posttest* dalam penelitian ini disebar menggunakan Kuesioner. Kuesioner ini bertujuan untuk melihat perbandingan peningkatan kompetensi kewirausahaan pada kelompok penelitian diantaranya adalah kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kuesioner berisi 20 butir pernyataan mengenai indikator kompetensi kewirausahaan dan di ukur menggunakan skala ordinal.

3.6.3 Validitas dan Reabilitas Instrumen

3.6.3.1 Validitas Perangkat Pembelajaran

Validitas perangkat pembelajaran ini terdiri dari soal *pretest* dan *posttest* RPP dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), yang diperiksa oleh dosen pembimbing dan guru di SMAN 1 Sindangkasih.

3.6.3.2 Validitas soal pretest dan posttest

Pretest dan *posttest* dalam penelitian ini disusun berdasarkan indikator dalam pengukuran kompetensi kewirausahaan. Tujuan dilakukannya validitas adalah untuk mengetahui apakah soal kuesioner yang akan digunakan untuk menghimpun data dari jawaban responden valid atau tidak. Data yang akan digunakan sebagai instrument dalam penelitian adalah data valid. Data akan dikategorikan valid apabila r hitung $>$ r tabel dan nilai Signifikansi $<$ 0,05.

3.6.3.3 Reliabilitas Instrumen

Reliabel artinya dipercaya, selain penelitian ini diuji validitasnya, instrumentnya harus diuji reliabilitasnya. Pengujian reliabilitas akan dilakukan apabila item soal dinyatakan valid sehingga penilaian kualitas angket yang diterapkan dalam penelitian ini bergantung pada terbuktinya validitas dan

reliabilitasnya.. Pengukuran reliabilitas dalam analisis ini menggunakan uji statistik *Cronbach Alpha*. Data dapat dianggap konsisten atau reliabel apabila nilai *Cronbach Alfa* $\geq 0,60$.

3.6.4 Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini, pengolahan data dilakukan dengan menggunakan analisis statistik. Analisa data meliputi 3 tahap, yaitu:

1. Persiapan
 - a. Melakukan pemeriksaan nama dan kelengkapan identitas pengisi.
 - b. Melakukan pemeriksaan isi instrument pengumpulan data.
 - c. Melakukan pemeriksaan item instrument yang dibuat.

Persiapan ini dilakukan untuk memilih data yang rapih dan tinggal melanjutkan ke pengelolaan atau menganalisis data.

2. Tabulasi

Tabulasi adalah suatu kegiatan untuk memberikan gambaran jawaban dari responden dengan cara apapun (Trisliantanto, 2020).

3. Penerapan data

Penerapan data yang dilakukan akan disesuaikan dengan pendekatan penelitian yang digunakan dan pengolahan data dilakukan berdasarkan aturan atau rumus yang berlandaskan pendekatan penelitian yang digunakan.

3.6.4.1 Uji Normalitas

Uji *Kolmogorov-smirnov* dan Uji *Shapiro-wilk* dilakukan untuk pengujian normalitas pada penelitian ini. Data penelitian yang akan menggunakan uji normalitas adalah nilai *pretest* dan *posttest* dari kelas yang menerapkan metode *simulasi peran* dan metode konvensional. Apabila memiliki nilai *Asymp.sig (2-tailed)* $> 0,05$ maka data akan dikatakan terdistribusi secara normal .

3.6.4.2 Uji Homogenitas

Uji Homogenitas bertujuan untuk menilai apakah dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang serupa dan memiliki varians yang sama (Trisliantanto, 2020). Syarat dilakukan uji homogenitas ialah untuk menunjukkan bahwa data sampel pada uji normalitas terdistribusi secara normal. Data penelitian yang digunakan dalam uji homogenitas ialah soal *pretest* dan *posttest* dari kelas yang menggunakan metode *role playing* dan kelas yang menggunakan metode

konvensional. Data dianggap homogen apabila nilai signifikansi (Sig) lebih besar dari 0,05.

3.6.4.3 Uji Paired Sample t test

Pengujian dilakukan untuk menentukan apakah terdapat perbedaan dalam rata-rata dua sample yang saling berpasangan. Data berdistribusi secara normal berdasarkan uji normalitas menjadi prasyarat dilakukannya uji *paired sample t test*. Dalam uji *paired sample t test* menggunakan data *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen (Metode *role playing*) kemudian data *pretest* dan *posttest* kelas kontrol (Model Konvensional).

3.6.4.4 Uji Independent Sample t Test

Syarat untuk melakukan Uji *Independent sample t test* yaitu memenuhi uji prasyarat pada uji normalitas dan uji homogenitas. Uji *Independent sample t test* bertujuan untuk mengidentifikasi apakah ada perbedaan yang signifikan antara skor rata-rata dari dua kelompok sampel *independent*. Dasar dalam penentuan keputusan pada uji ini didasarkan pada tingkat signifikansi Sig.(2-tailed) yaitu:

1. Nilai Signifikansi Sig (2-tailed) $>0,05$, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak
2. Nilai Signifikansi Sig (2-tailed) $<0,05$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima

Yang artinya:

1. H_0 : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan terhadap peningkatan kompetensi kewirausahaan peserta didik setelah menerapkan Metode Pembelajaran *Role Playing*.
2. H_1 : Terdapat perbedaan yang signifikan terhadap peningkatan kompetensi kewirausahaan peserta didik setelah menerapkan Metode Pembelajaran *Role Playing*.