

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pre-eksperimen. Menurut Sugiyono (2010), penelitian pre-eksperimen menghasilkan variabel dependen yang tidak sepenuhnya dipengaruhi oleh variabel independen. Hal ini disebabkan oleh ketiadaan variabel kontrol dan penggunaan sampel yang tidak dipilih secara acak.

Desain penelitian adalah rancangan yang menunjukkan bagaimana penelitian dilakukan. Penelitian ini menggunakan desain *one group pre-test-post-test design*. Dalam desain ini, sampel diberikan *pre-test* (tes awal) sebelum diberi perlakuan, dan *post-test* (tes akhir) setelah pembelajaran selesai. Desain ini dipilih untuk mencapai tujuan penelitian, yaitu ingin mengetahui efektivitas metode Bermain Peran dalam meningkatkan pemahaman konsep pembelajaran PPKn materi bhineka tunggal ika fase c sekolah dasar. Berikut merupakan table desain penelitian *one group pre-test-post-test design*.

Tabel 3. 1 Desain Penelitian *One Group Pre-test-Post-test Design*

<i>Pre-test</i>	<i>Treatment</i>	<i>Post-test</i>
O ₁	X	O ₂

(Sugiono, 2008)

Keterangan:

O₁: Tes awal (*pre-test*) sebelum perlakuan diberikan.

O₂: Tes akhir (*post-test*) setelah perlakuan diberikan.

X: Perlakuan terhadap kelompok eksperimen yaitu dengan menerapkan metode pembelajaran Bermain Peran.

3.2 Populasi dan Sampel Penelitian

3.2.1 Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang mencakup objek atau subjek dengan karakteristik dan jumlah tertentu yang ditentukan oleh peneliti untuk diteliti dan diambil kesimpulannya. Menurut Ismiyanto (2015, hlm:63) mendefinisikan populasi sebagai keseluruhan atau totalitas subjek penelitian yang dapat memberikan atau menyediakan informasi (data) penelitian.

Populasi dalam penelitian ini merupakan seluruh peserta didik fase C di salah satu Sekolah Dasar di kota Bandung. Populasi tersebut didasarkan pada analisis peneliti terhadap materi yang tercantum dalam kurikulum Merdeka dan berdasarkan hasil literatur peneliti belum menemukan penelitian yang berfokus pada penelitian tersebut yang akan diteliti pada peserta didik fase C di sekolah dasar kota Bandung.

3.2.2 Sampel

Sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut, ataupun bagian kecil dari anggota populasi yang diambil menurut prosedur tertentu sehingga dapat mewakili populasinya (Siyoto, et.al., 2015). Pengambilan sampel untuk penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. Pemilihan sampel didasarkan pada analisis peneliti terhadap materi yang tercantum dalam kurikulum Merdeka, yang menyatakan materi Bhineka Tunggal Ika diajarkan kepada peserta didik fase C di kota Bandung. Maka, terpilih lah sampel yaitu peserta didik fase C di sekolah dasar negeri 134 panorama.

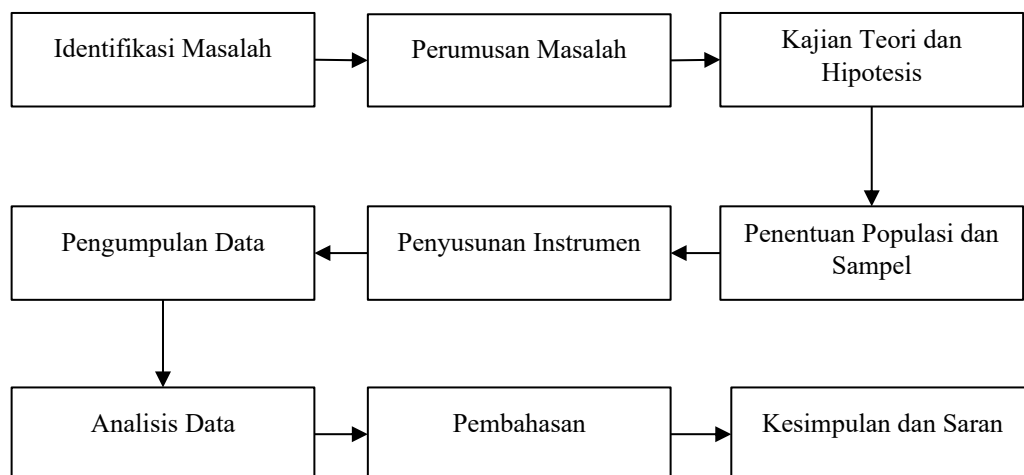
3.3 Prosedur Penelitian

Menurut Sugiyono (2015, hlm. 25), prosedur penelitian adalah langkah-langkah sistematis yang dijalankan selama proses penelitian. Langkah pertama adalah peneliti menentukan masalah yang jelas dan relevan. Dalam penelitian ini, masalah yang diambil adalah efektivitas metode Bermain Peran dalam meningkatkan pemahaman konsep pembelajaran PPKn materi

Bhineka Tunggal Ika fase C sekolah dasar. Setelah masalah diidentifikasi, langkah berikutnya adalah merumuskan masalah dalam bentuk pertanyaan penelitian.

Rumusan masalah ini kemudian dijawab dengan teori-teori para ahli yang relevan untuk membentuk hipotesis, yaitu dugaan sementara terhadap jawaban rumusan masalah. Hipotesis tersebut kemudian diuji melalui data empiris yang dikumpulkan di lapangan. Pengumpulan data dilakukan pada populasi tertentu, dan jika cakupannya terlalu luas, sampel dapat diambil dengan metode yang sesuai. Agar data yang diperoleh valid dan reliabel, penelitian ini menggunakan instrumen berupa tes yang telah diuji kelayakannya. Data yang terkumpul dianalisis untuk menjawab rumusan masalah dan menguji hipotesis. Hasil analisis tersebut disusun dalam bentuk pembahasan yang memberikan penjelasan dan interpretasi terhadap data-data yang telah disajikan.

Tahap terakhir adalah menyusun kesimpulan yang menjawab rumusan masalah berdasarkan data yang telah dianalisis. Kesimpulan ini dilengkapi dengan saran-saran yang berguna untuk penelitian selanjutnya atau untuk mengembangkan solusi dalam konteks pembelajaran PPKn, khususnya terkait pemahaman konsep Bhineka Tunggal Ika. Prosedur penelitian bisa dilihat pada bagan berikut ini:



Gambar 3. 1 Prosedur Penelitian

3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan peneliti berupa tes, yaitu alat yang biasa digunakan untuk mengukur kemampuan. Tes dapat berupa rangkaian pertanyaan, lembar kerja, atau format lain yang digunakan untuk mengukur pengetahuan, keterampilan, bakat, maupun kemampuan subjek penelitian. Instrumen dalam bentuk tes ini berisi kumpulan soal yang terdiri atas beberapa butir soal, di mana setiap butirnya merepresentasikan satu jenis variabel yang diukur. Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes pilihan ganda, yang diberikan sebelum pemberian perlakuan (*pre-test*) dan setelah diberikan perlakuan (*post-test*).

3.4.1 Tes Awal (*Pre-test*)

Soal *pre-test* diberikan kepada peserta didik dengan tujuan untuk melihat kemampuan awal peserta didik dalam materi Bhineka Tunggal Ika sebelum menerima perlakuan (*treatment*). Soal *pre-test* berbentuk 10 pilihan ganda dan 5 uraian dengan jumlah 15 butir soal untuk dikerjakan oleh peserta didik fase C sekolah dasar.

3.4.2 Test Akhir (*Post-test*)

Soal *post-test* diberikan kepada peserta didik untuk melihat peningkatan pemahaman konsep peserta didik setelah menerima perlakuan (*treatment*). Bentuk soal yang disajikan dalam posttest sama seperti soal *pre-test* yaitu 10 pilihan ganda dan 5 uraian dengan jumlah sebanyak 15 butir soal. Hasil pada tes ini digunakan untuk menguji keberhasilan hipotesis yang sudah dituliskan pada penelitian ini.

3.5 Uji Coba Instrumen Penelitian

Sebelum diujikan kepada peserta didik instrument penelitian harus diuji terlebih dahulu validitas dan reliabilitasnya.

Tabel 3. 2 Kisi-kisi Instrumen Penelitian

(Ahmad Susanto, 2014)

No	Capaian Pembelajaran	Indikator Kompetensi	Level Kognitif	Bentuk Soal	Nomor Soal
1	Peserta didik menyajikan hasil identifikasi sikap menghormati, menjaga, dan melestarikan keragaman budaya dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika di lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat.	Mengidentifikasi bentuk keragaman budaya di lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat.	Mengidentifikasi (C1)	Pilihan Ganda	1, 2, 3
2		Memahami keragaman budaya di lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat serta pentingnya sikap menghormati dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika.	Memahami (C2)	Pilihan Ganda	4, 5, 6
				Essai	1, 2

3		Menjelaskan pentingnya sikap menghormati, menjaga, dan melestarikan keragaman budaya dalam kehidupan sehari-hari.	Menjelaskan (C2)	Pilihan Ganda	7, 8, 9
				Essai	3, 4
4		Menerapkan sikap menjaga dan melestarikan keragaman budaya melalui tindakan nyata dalam kehidupan sehari-hari.	Menerapkan (C3)	Pilihan Ganda	10
				Essai	5

Tabel 3. 3 Kriteria Penilaian

Skor	Kategori
$0 \leq \text{nilai tes} < 40$	Sangat Rendah
$40 \leq \text{nilai tes} < 55$	Rendah
$55 \leq \text{nilai tes} < 70$	Sedang
$70 \leq \text{nilai tes} < 85$	Tinggi
$85 \leq \text{nilai tes} < 100$	Sangat Tinggi

(Utami, 2018)

3.5.1 Uji Validitas

Untuk membantu peneliti melakukan uji validasi, peneliti memakai bantuan aplikasi IBM SPSS *Statistics* versi 29. Teknik yang digunakan untuk memvalidasi, mencari hubungan dan membuktikan hipotesis hubungan dua variabel data menggunakan teknik Uji Validitas dengan Korelasi *Product Moment Pearson*. Ketika nilai rhitung > rtabel pada signifikansi 5% atau jika rhitung > rtabel dan nilai signifikansinya < 0,05 maka butir soal dinyatakan valid, tetapi jika rhitung < rtabel dan nilai signifikansinya > 0,05 maka soal tersebut dinyatakan tidak memenuhi uji

validitas. Untuk menentukan validitas butir soal menggunakan rumus sebagai berikut:

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

r_{xy} = Koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y

N = Banyaknya peserta test

X = Skor item tiap nomor

Y = Jumlah skor total

$\sum XY$ = Jumlah perkalian X dan Y

$\sum X$ = Jumlah skor pada butir soal yang diuji

$\sum X^2$ = Jumlah kuadrat dari skor butir soal

$\sum Y^2$ = Jumlah kuadrat dari skor total instrument

Peneliti menggunakan aplikasi IBM SPSS Statistic versi 29 untuk mengukur validasi butir soal yang sebelumnya telah disebar kepada 20 peserta didik di luar sampel penelitian. Berikut hasil uji validitas yang telah dilakukan.

Tabel 3. 4 Hasil Validasi Soal

No. Soal	r_{xy}	r_{tabel}	Keterangan
Pilihan Ganda			
Soal 1	0.460	0.444	Valid
Soal 2	0.636	0.444	Valid
Soal 3	0.560	0.444	Valid

Soal 4	0.711	0.444	Valid
Soal 5	0.552	0.444	Valid
Soal 6	0.460	0.444	Valid
Soal 7	0.519	0.444	Valid
Soal 8	0.655	0.444	Valid
Soal 9	0.485	0.444	Valid
Soal 10	0.528	0.444	Valid
Esaaay			
Soal 1	0.581	0.444	Valid
Soal 2	0.858	0.444	Valid
Soal 3	0.762	0.444	Valid
Soal 4	0.843	0.444	Valid
Soal 5	0.678	0.444	Valid

3.5.2 Uji Reliabilitas

Untuk menguji reliabilitas instrument dalam penelitian ini, peneliti menggunakan *Cronbach's Alpha*. Uji ini digunakan untuk mengukur konsistensi internal dari instrument yang terdiri dari beberapa item soal. Nilai $\alpha \geq 0,70$ menunjukkan instrumen tersebut reliabel, sedangkan nilai yang lebih rendah menunjukkan perlunya perbaikan pada item-item instrument (Ghozali, 2018). Hal ini menunjukkan bahwa instrument memiliki reliabilitas yang bagus dapat diandalkan untuk mengukur pemahaman konsep peserta didik terhadap materi Bhineka Tunggal Ika setelah adanya *treatment* metode Bermain Peran.

Uji Reliabilitas dilakukan berbantuan aplikasi IBM SPSS Statistics versi 29, berikut hasilnya.

Tabel 3. 5 Hasil Reliabilitas Soal Pilihan Ganda

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.735	10

Berdasarkan hasil pada tabel Reliability Statistic soal pilihan ganda di atas, diketahui bahwa nilai Cronbach's Alpha adalah sebesar 0,735 dengan jumlah soal sebanyak 10. Nilai ini menunjukkan bahwa instrumen memiliki tingkat reliabilitas yang cukup baik, karena berada di atas batas minimum yang umum digunakan, yaitu $\geq 0,70$. Dapat disimpulkan bahwa item-item dalam soal tersebut memiliki konsistensi internal yang layak, dan dapat digunakan untuk mengukur variabel pemahaman konsep. Berikut tabel hasil reliabilitas soal esai:

Tabel 3. 6 Hasil Reliabilitas Soal Essai

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.805	5

Berdasarkan hasil pada tabel Reliability Statistic soal essay di atas, diketahui bahwa nilai Cronbach's Alpha adalah sebesar 0,805 dengan jumlah soal sebanyak 5. Nilai ini menunjukkan bahwa instrumen memiliki tingkat reliabilitas yang cukup baik, karena berada di atas batas minimum yang umum digunakan, yaitu $\geq 0,70$. Dapat disimpulkan bahwa item-item dalam soal tersebut memiliki konsistensi internal yang layak, dan dapat digunakan untuk mengukur variabel pemahaman konsep.

3.5.3 Taraf Kesukaran

Soal yang baik adalah soal yang memiliki tingkat kesulitan yang seimbang, tidak terlalu mudah atau terlalu sulit, sehingga dapat secara efektif mengukur kemampuan peserta didik (Susanto, et.al., 2015). Rumus yang digunakan sebagai berikut:

$$P = \frac{B}{J}$$

Keterangan:

P= Indeks kesulitan soal

B= Jumlah peserta didik yang menjawab soal benar

J= Jumlah peserta didik yang mengerjakan soal tersebut

Kriteria perhitungan indeks kesukaran soal sebagai berikut:

Tabel 3. 7 Kesukaran Skor

Kriteria	Tingkat Kesukaran
0,00 – 0,30	Sukar
0,31 – 0,70	Biasa
0,71 – 1,00	Mudah

Uji Taraf Kesukaran dilakukan berbantuan aplikasi IBM SPSS Statistics versi 29, berikut hasilnya:

Tabel 3. 8 Hasil Uji Taraf Kesukaran Soal

No. Soal	Mean	Tingkat Kesukaran
Pilihan Ganda		
1.	0,85	Mudah
2.	0,65	Biasa
3.	0,70	Biasa
4.	0,90	Mudah
5.	0,90	Mudah
6.	0,85	Mudah

7.	0,60	Biasa
8.	0,95	Mudah
9.	0,75	Mudah
10.	0,80	Mudah
Essay		
1.	0,26	Sukar
2.	0,79	Mudah
3.	0,85	Mudah
4.	0,81	Mudah
5.	0,79	Mudah

Berdasarkan hasil uji taraf kesukaran soal pilihan ganda dan essay di atas dapat disimpulkan bahwa soal pilihan ganda nomor 1,4,5,6,8,9,10 berada pada tingkat mudah, nomor 2,3,7 berada pada tingkat biasa. Sedangkan, soal essay nomor 1 berada pada tingkat sukar, dan nomor 2,3,4,5 berada pada tingkat mudah.

3.5.4 Daya Pembeda

Daya pembeda adalah untuk menguji setiap butir soal dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana soal tersebut dapat membedakan peserta didik yang memiliki prestasi tinggi dan yang memiliki prestasi rendah (Hanifah, 2017). Dengan begitu, daya pembeda dapat mengukur efektivitas soal dalam mengidentifikasi perbedaan kemampuan diantara peserta didik, Rumus yang digunakan sebagai berikut:

$$D = \frac{X_1 - X_2}{\frac{n}{2}}$$

Keterangan:

D = Daya pembeda soal

X₁ = Jumlah peserta didik dengan kemampuan tinggi

X₂ = Jumlah peserta didik dengan kemampuan rendah

N = Jumlah total peserta tes

Berikut ini adalah kriteria daya pembeda soal dalam bentuk tabel:

Tabel 3. 9 Indeks Kriteria Daya Pembeda

Indeks Daya Pembeda (DP)	Kriteria Soal
--------------------------	---------------

0,00 – 0,20	Buruk
0,21 – 0,40	Sedang
0,41 – 0,70	Baik
0,71 – 1,00	Sangat baik

Uji Daya Pembeda dilakukan berbantuan aplikasi IBM SPSS Statistics versi 29, berikut hasilnya:

Tabel 3. 10 Hasil Uji Daya Pembeda Soal

No. Soal	Nilai Hitung	Kriteria Soal
Pilihan Ganda		
1.	0,309	Sedang
2.	0,467	Baik
3.	0,380	Sedang
4.	0,628	Baik
5.	0,439	Baik
6.	0,309	Sedang
7.	0,315	Sedang
8.	0,588	Baik
9.	0,302	Sedang
10.	0,368	Sedang
Essay		
1.	0,475	Baik
2.	0,750	Sangat Baik
3.	0,662	Baik
4.	0,721	Sangat Baik
5.	0,459	Baik

3.6 Teknik Analisis Data Penelitian

3.6.1 Uji Normalitas

Uji normalitas adalah prosedur yang dilakukan untuk menilai apakah sebaran data dalam suatu kelompok atau variabel mengikuti distribusi normal atau tidak. Uji ini sangat penting untuk memastikan pemilihan metode analisis statistik yang tepat. Dalam penelitian ini uji normalitas akan diolah dengan aplikasi SPSS Statistics versi 27

menggunakan uji Shapiro Wilk. Uji Shapiro-Wilk lebih cocok jika jumlah sampel kecil hingga menengah dibawah 50 responden.

Hipotesis yang diuji pada penelitian sebagai berikut:

H_0 = Data pada *pre-test* dan *post-test* berdistribusi normal.

H_1 = Data pada *pre-test* dan *post-test* tidak berdistribusi normal.

Jika p-value (sig.) $> 0,05$, maka data dapat dianggap berdistribusi normal.

Jika p-value (sig.) $\leq 0,05$, maka data tidak berdistribusi normal.

3.6.2 Uji T-test

Uji t-test adalah teknik statistik yang digunakan untuk menentukan apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata dua kelompok data. Tujuan utama dari uji ini adalah untuk mengetahui apakah perbedaan yang ditemukan dalam sampel tersebut merupakan kebetulan atau mencerminkan perbedaan yang sebenarnya dalam populasi yang lebih besar. Syarat untuk menggunakan uji ini adalah data hasil normalitas harus berdistribusi normal.

Hipotesis dalam Uji T-test ini adalah sebagai berikut:

H_0 = Tidak ada perbedaan yang signifikan antara *pre-test* dengan *post-test*.

H_a = Ada perubahan yang signifikan antara *pre-test* dengan *post-test*.

Dasar pengambilan Keputusan dalam uji *Paired Sample t-Test* menurut (Sigih Santoso, 2015.hlm:265) sebagai berikut:

Jika signifikansi $\leq 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti ada perbedaan yang signifikan antara *pre-test* dan *post-test*.

Jika signifikansi $\geq 0,05$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak, yang berarti tidak ada perbedaan yang signifikan antara *pre-test* dan *post-test*.

3.6.3 Uji Perbedaan terhadap skor N-Gain

N-Gain (*Normalized Gain*) adalah sebuah indikator yang digunakan untuk mengukur peningkatan pemahaman atau kemampuan peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. N-Gain pada penelitian ini digunakan untuk mengukur peningkatan pemahaman konsep Bhineka Tunggal Ika menggunakan metode pembelajaran Bermain Peran dari awal

sebelum diberikan perlakuan hingga setelah diberikan perlakuan. Berikut rumus yang digunakan untuk menghitung N-Gain:

$$N - Gain = \frac{\text{hasil posttest} - \text{hasil pretest}}{\text{nilai ideal} - \text{nilai pretest}}$$

Keterangan:

Hasil *pre-test* = Hasil awal

Hasil ideal = Hasil maksimal ideal

Hasil *post-test* = Hasil akhir

Berikut tabel kriteria N-Gain:

Tabel 3. 11 Kriteria N-Gain

Rentang N-gain (g)	Kategori
$0,70 \leq n \leq 1,00$	Tinggi
$0,30 \leq n \leq 0,70$	Sedang
$0,00 \leq n \leq 0,30$	Rendah

Tabel 3. 12 Kategori Tingkat Keefektifan

Presentase (%)	Interpretasi
< 40	Tidak Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
>76	Efektif

Hipotesis N-gain:

Tinggi : Jika nilai N-gain >0,70 berarti sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep.

Sedang: Jika nilai N-gain berada di antara 0,30 dan 0,70, intervensi cukup efektif.

Rendah: Jika nilai N-gain <0,30, intervensi kurang efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep.

3.7 Validitas Penelitian

Dalam penelitian ini, validitas penelitian mencakup validitas internal dan validitas eksternal untuk memastikan bahwa hasil penelitian dapat dipercaya dan memiliki keterpakaian dalam konteks yang lebih luas

3.7.1 Validitas Eksternal

Validitas eksternal dalam penelitian ini berkaitan dengan sejauh mana hasil penelitian dapat diterapkan pada populasi yang lebih luas atau dalam situasi yang berbeda. Saya menjaga validitas eksternal dengan cara berikut:

1. Pemilihan Sampel yang Sesuai: Sampel penelitian dipilih berdasarkan karakteristik yang mencerminkan populasi target, yaitu peserta didik sekolah dasar pada fase C dengan tingkat pemahaman konsep yang relatif homogen.
2. Kesesuaian dengan Konteks Pembelajaran: Metode bermain peran yang diterapkan dalam penelitian ini disusun agar sejalan dengan kurikulum dan kondisi pembelajaran di sekolah dasar secara umum, sehingga dapat digunakan dalam berbagai lingkungan belajar.
3. Peluang Replikasi: Desain penelitian yang saya gunakan memungkinkan penelitian serupa dilakukan di sekolah lain dengan karakteristik sebanding, sehingga hasil penelitian dapat diuji kembali dalam konteks yang berbeda guna meningkatkan keandalan temuan.

3.7.2 Validitas Internal

Validitas internal merujuk pada sejauh mana perubahan dalam variabel terikat benar-benar disebabkan oleh variabel bebas, bukan oleh faktor lain di luar penelitian. Dalam penelitian ini, validitas internal dijaga dengan beberapa cara:

1. Pengendalian Faktor Eksternal: Penelitian ini menggunakan satu kelompok eksperimen tanpa kelompok kontrol. Untuk mengurangi

pengaruh faktor luar, saya memastikan kondisi lingkungan belajar peserta didik tetap konsisten sepanjang proses penelitian.

2. Instrumen yang Teruji Validitas dan Reliabilitasnya: Instrumen yang digunakan dalam *pre-test* dan *post-test* telah diuji validitas dan reliabilitasnya agar benar-benar dapat mengukur pemahaman konsep Bhineka Tunggal Ika secara tepat.
3. Keseragaman Perlakuan: Metode bermain peran diterapkan dengan prosedur yang seragam kepada seluruh peserta didik dalam kelompok eksperimen guna memastikan mereka memperoleh perlakuan yang sama.
4. Pengukuran Sebelum dan Sesudah Perlakuan: Data dikumpulkan melalui *pre-test* dan *post-test* untuk mengamati perubahan pemahaman peserta didik sebelum dan setelah mendapatkan intervensi.