

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif merupakan suatu pendekatan penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2013, hlm. 11). Metode penelitian yang digunakan yakni eksperimen, merupakan kegiatan penelitian yang bertujuan untuk menilai pengaruh suatu perlakuan, tindakan (*treatment*) pendidikan terhadap tingkah laku siswa atau menguji hipotesis tentang ada tidaknya pengaruh tindakan itu jika dibandingkan dengan tindakan lain (Darmawan, 2013, hlm. 225). Desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kuasi eksperimen.

Bentuk desain penelitian yang digunakan adalah *nonequivalent control group design* yang termasuk dalam bentuk *kuasi eksperimen* yang dikembangkan dari *true experimental design*. Desain ini mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi eksperimen. Desain ini hampir sama dengan *pretest-posttest control group design*, perbedaannya hanya pada desain ini kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak dipilih secara acak.

Gambar 3.1
Pola *Nonequivalent Control Group Design*

O1	Xe1 Xe2	O2
O3	Xk	O3

(Sugiyono, 2013, hlm. 79)

Keterangan :

- O1 : pengukuran kemampuan awal pada kelompok eksperimen
- O2 : pengukuran kemampuan akhir pada kelompok eksperimen
- X : pemberian perlakuan (*treatment*)
- O3 : pengukuran kemampuan awal pada kelompok kontrol
- O4 : pengukuran kemampuan akhir pada kelompok kontrol

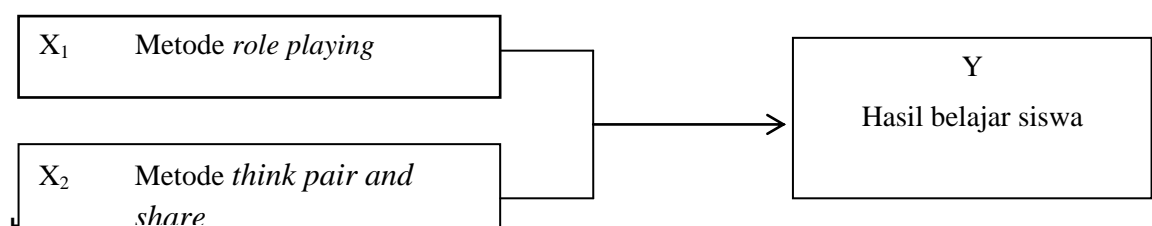
Pada penelitian ini menggunakan tiga kelas, dua kelas sebagai kelas eksperimen yaitu eksperimen satu dan eksperimen dua kemudian satu kelas sebagai kelas kontrol. Ketiga kelas tersebut sebelumnya telah dilakukan observasi sebagai awal untuk mengetahui kondisi kelas sebelum dilakukan *pretest* dan *treatment*. Pemberian *pretest* diberikan pada ketiga kelas yang dijadikan sebagai penelitian untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan (*treatment*). Setelah diberikan *pretest* pada masing-masing kelas penelitian, selanjutnya setiap kelas diberikan perlakuan (*treatment*). Untuk kelas eksperimen satu menggunakan metode *role playing*, kelas eksperimen dua menggunakan metode *think pair and share*, dan kelas kontrol tidak menggunakan perlakuan secara khusus melainkan hanya menggunakan metode konvensional. Setelah setiap kelas penelitian melaksanakan *pretest* dan *treatment*, langkah selanjutnya adalah pemberian *posttest* untuk melihat kemampuan siswa setelah dilakukan perlakuan.

3.2 Variabel Penelitian dan Definisi Operasional

3.2.1 Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini metode pembelajaran *role playing* sebagai X_1 dan metode pembelajaran *think pair and share* sebagai X_2 atau bisa disebut sebagai variabel bebas, sedangkan hasil belajar siswa pada materi konflik sosial pada mata pelajaran sosiologi sebagai Y atau variabel terikat.

Gambar 3.2
Variabel Penelitian



**PERBANDINGAN METODE PEMBELAJARAN ROLE PLAYING DENGAN THINK PAIR AND SHARE
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI KONFLIK SOSIAL**

3.2.2 Definisi Operasional

Table 3.1
Definisi Operasional

No	Variabel	Indikator
1.	X ₁ Metode pembelajaran <i>role playing</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Perencanaan langkah-langkah penggunaan metode pembelajaran <i>role playing</i> 2. Pelaksanaan metode pembelajaran <i>role playing</i> dalam proses pembelajaran sosiologi 3. Intensitas penggunaan metode <i>role playing</i> dalam proses pembelajaran sosiologi
2.	X ₂ Metode pembelajaran <i>think pair and share</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Perencanaan langkah-langkah penggunaan metode pembelajaran <i>think pair and share</i> 2. Pelaksanaan metode pembelajaran <i>think pair and share</i> dalam proses pembelajaran sosiologi 3. Intensitas penggunaan metode <i>think pair and share</i> dalam proses pembelajaran sosiologi
3.	Y hasil belajar siswa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Nilai tes tertulis sebelum dan sesudah diberikan perlakuan (<i>treatmen</i>) pada materi konflik sosial 2. Sikap aktif siswa dalam proses pembelajaran

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Populasi adalah sumber data dalam penelitian tertentu yang memiliki jumlah banyak dan luas, dengan kata lain populasi mencakup keseluruhan elemen atau unsur yang akan diteliti (Darmawan, 2013, hlm. 137). Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh kelas XI IPS di SMA Negeri 19 Bandung yang berjumlah 151. Alasan peneliti memilih populasi SMA Negeri 19 Bandung karena

dari hasil ulangan rata-rata siswa belum mencapai nilai KKM dan hasil observasi yang dilakukan peneliti pembelajaran yang dilakukan oleh guru sosiologi masih menggunakan metode ceramah dan cerita . Adapun rinciannya sebagai berikut :

Tabel 3.2
Jumlah Siswa XI IPS SMA Negeri 19 Bandung

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1	XI IPS 1	16	18	34
2	XI IPS 2	16	24	40
3	XI IPS 3	17	22	39
4	XI IPS 4	15	23	38
Jumlah		64	87	151

Sumber: Jumlah Siswa XI IPS SMA Negeri 19 Bandung

3.3.2 Sampel

Sampel merupakan bagian dari populasi yang dipilih oleh peneliti. Merujuk pada pemikiran Sugiyono (2013, 85) bahwa “Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga, dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel dari populasi tersebut”.

Teknik sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *purposive sampling*, dimana pengambilan sampel dengan mengambil orang-orang terpilih atau menentukan sendiri sampel yang diambil karena pertimbangan tertentu. Sampel dipilih sendiri oleh peneliti tidak ditentukan secara acak dan kelas yang menjadi sampel adalah 3 kelas terdiri dari kelas XI IPS 1 sebagai eksperimen 1 dengan menggunakan metode *role playing*, kelas XI IPS 2 sebagai eksperimen 2 dengan menggunakan metode *think pair and share*, dan XI IPS 3 menjadi kelas kontrol dengan menggunakan metode konvensional. Adapun sampel yang akan digunakan dilihat dari nilai yang sama atau hampir mendekati sama pada saat melakukan *pretest*. dan jenis kelaminpun harus sama.

3.4 Instrumen Penelitian

Hana Diana, 2017

PERBANDINGAN METODE PEMBELAJARAN ROLE PLAYING DENGAN THINK PAIR AND SHARE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI KONFLIK SOSIAL

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

Instrumen merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data. Menurut Riduwan (2003, hlm. 32) instrumen penelitian merupakan suatu yang terpenting dan strategis kedudukannya di dalam keseluruhan kegiatan penelitian. Instrumen penelitian bisa disebut juga sebagai alat bantu peneliti dalam mengumpulkan data. Instrumen penelitian dijadikan sebagai alat ukur pencapaian dalam penelitian yang dilakukan. Adapun alat yang akan digunakan dalam penelitian ini antara lain:

1. Observasi

Observasi atau pengamatan merupakan kegiatan keseharian manusia dengan menggunakan panca indra mata sebagai alat bantu utamanya selain panca indra lainnya seperti telinga, penciuman, mulut dan kulit, dengan demikian observasi memiliki arti sebagai suatu kemampuan seseorang untuk menggunakan pengamatannya melalui hasil kerja pancaindra mata dan dibantu oleh panca indra lainnya (Bungin, 2011, hlm. 143). Teknik observasi mencakup seluruh panca indra untuk melakukan penelitian dengan melihat, mendengarkan, dan mengamati suatu objek penelitian tertentu.

Observasi yang dilakukan oleh peneliti bertujuan untuk mengumpulkan semua data mengenai aktivitas siswa selama proses pembelajaran sosiologi dengan penerapan metode pembelajaran yang diujikan. Observasi membantu peneliti dalam menganalisis data sehingga mampu menyimpulkan hasil penelitian. Observasi pada penelitian ini juga berguna sebagai pedoman agar dapat menemukan gambaran pelaksanaan penerapan metode *role playing* dan *think pair and share*.

2. Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan sejumlah informasi berupa dokumen yang diperlukan sebagai sumber informasi penelitian dan dapat membantu peneliti dalam menyajikan bukti atau informasi yang nyata atau konkret.

3. Test

Test adalah serentetan pertanyaan, latihan atau alat yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Sejalan dengan yang dikemukakan Arikunto (2013, hlm. 51) bahwa “Istilah tes diambil dari kata *testum* suatu pengertian didalam bahasa Perancis kuno yang berarti piring untuk menyisahkan logam-logam mulia. Tes diartikan pula yakni alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana dengan cara dan aturan yang sudah ditentukan”.

Dalam penelitian ini akan diberikan test awal, tes ini diberikan kepada masing-masing kelas penelitian yang terdiri dari kelas eksperimen satu, eksperimen dua, dan kelas kontrol. Tes ini dikerjakan secara individual untuk mengetahui kemampuan awal sebelum melakukan perlakuan. Selanjutnya diberikan test akhir, tes ini diberikan kepada masing-masing kelas penelitian yang telah diberi perlakuan dengan materi konflik sosial. Soal awal hampir sama dengan soal akhir. Hal ini dilakukan untuk mengetahui perkembangan kemampuan siswa setelah diberikan perlakuan (*treatment*). Adapun bentuk tes yang digunakan adalah *test multiple choise* (pilihan ganda) sebanyak 20 soal. Untuk memperoleh soal test yang baik, maka soal-soal test tersebut diuji cobakan agar dapat diketahui tingkat validitas, realibitas, tingkat kesukaran.

a) Uji Validitas

Instrumen penelitian dikatakan valid apabila alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data sesuai dengan apa yang dibutuhkan oleh peneliti. Sebagaimana yang telah dikemukakan oleh Arikunto (2012, hlm. 211) bahwa “Sebuah instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan, dan dapat mengungkapkan data dari variabel yang diteliti secara tepat”. Pada penelitian ini, rumus yang digunakan untuk menghitung validitas item (butir soal) adalah rumus korelasi *product moment* yang dikemukakan oleh Pearson, adapun rumus validitasnya yaitu :

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

Surapranata (2004, hlm. 58)

Keterangan :

- r : Koefisien korelasi butir
 $\sum X$: Jumlah skor tiap item
 $\sum Y$: Jumlah skor total item
 $\sum X^2$: Jumlah skor-skor x yang dikuadratkan
 $\sum Y^2$: Jumlah skor-skor y yang dikuadratkan
 $\sum XY$: Jumlah perkalian x dan y
 N : Jumlah sampel

Harga r hitung yang diperoleh dibandingkan dengan r tabel dengan taraf signifikansi 5 %. Jika harga r hitung $>$ r tabel maka item soal yang diujikan memiliki kriteria valid. Berdasarkan hasil uji coba soal *pretest* diperoleh harga r tabel = 0,35 yang dilakukan pada 31 responden. Perhitungan uji coba instrumen ini menggunakan *SPSS 16*, yakni sebagai berikut:

Tabel 3.3
Hasil perhitungan uji validitas soal *pretest*

Nomor Item	r hitung	Validitas	Nomor Item	r hitung	Validitas
1	0,35	Valid	11	-0,53	Tidak Valid
2	0,47	Valid	12	0,23	Tidak Valid
3	0,39	Valid	13	0,37	Valid
4	0,41	Valid	14	0,35	Valid
5	0,43	Valid	15	0,71	Valid
6	0,36	Valid	16	0,80	Valid
7	0,53	Valid	17	0,56	Valid
8	0,38	Valid	18	0,39	Valid
9	0,40	Valid	19	0,36	Valid
10	-0,21	Tidak Valid	20	0,45	Valid

Sumber : Data Hasil Penelitian 2017

Pada perhitungan validitas diatas, diketahui item yang valid yakni nomor 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19 dan 20. Sedangkan item yang tidak valid yakni 10, 11, dan 12. Item yang tidak valid dibiarkan namun tidak diikuti sertakan pada uji selanjutnya. Sedangkan hasil uji coba soal *posttest* diperoleh harga r tabel = 0,35 yang dilakukan pada 31 responden. Perhitungan uji coba instrumen ini menggunakan *SPSS 16*, yakni sebagai berikut:

Tabel 3.4
Hasil perhitungan uji validitas soal *pretest*

Nomor	r hitung	Validitas	Nomor	r hitung	Validitas
-------	----------	-----------	-------	----------	-----------

Hana Diana, 2017

PERBANDINGAN METODE PEMBELAJARAN ROLE PLAYING DENGAN THINK PAIR AND SHARE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI KONFLIK SOSIAL

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

Item			Item		
1	0,65	Valid	11	0,61	Valid
2	0,37	Valid	12	0,42	Valid
3	0,45	Valid	13	0,59	Valid
4	0,49	Valid	14	0,46	Valid
5	0,36	Valid	15	0,20	Tidak Valid
6	0,23	Tidak Valid	16	0,49	Valid
7	0,37	Valid	17	0,36	Valid
8	0,35	Valid	18	0,37	Valid
9	0,40	Valid	19	0,43	Valid
10	0,41	Valid	20	0,40	Valid

Pada perhitungan validitas diatas, diketahui item yang valid yakni nomor 1, 2, 3, 4, 5, 7, 8, 9, 10,11,12, 13, 14, 16, 17, 18, 19 dan 20. Sedangkan item yang tidak valid yakni 6, dan 15. Item yang tidak valid dibiarkan namun tidak diikuti sertakan pada uji selanjutnya.

b) Uji Reliabilitas

Reliabilitas menunjuk pada satu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data karena instrumen tersebut sudah baik. Instrumen yang baik tidak akan bersifat tendesius mengarah responden untuk memilih jawaban-jawaban tertentu (Sugiyono, 2013, hlm. 132). Dalam hal ini reliabilitas dapat dikatakan sebagai pengumpulan data yang apabila instrumen tersebut baik maka data yang akan didapat juga baik. Reliabilitas yang digunakan pada penelitian ini menggunakan KR.20 dengan rumus sebagai berikut:

$$r_i = \frac{k}{(k-1)} \left\{ \frac{s_t^2 - \sum p_i q_i}{s_t^2} \right\}$$

(Sugiyono, 2013, hlm. 132)

Keterangan:

- k :Jumlah item dalam instrumen
- p_i :Proporsi banyaknya subyek yang menjawab pada item 1
- q_i :1 - p_i
- s_t^2 : varians total

Pada perhitungan reliabilitas, peneliti menggunakan bantuan perhitungan *SPSS 16*, yang diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 3.5

Hasil Uji Realibitas

Soal	Hasil Reliabilitas
<i>Pretest</i>	0,25
<i>Posttest</i>	0,51

Sumber : Data Hasil Penelitian 2017

Adapun titik tolak ukur keofision reliabilitas yang digunakan yakni sebagai berikut:

Tabel 3.6
Pedoman untuk memberikan interpretasi koefisien korelasi

Tingkat koefisien	Tingkat hubungan
0,00 – 0,199	Sangat rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat kuat

(Sugiyono, 2013, hlm. 133)

Merujuk pada tabel interpretasi nilai koefisien korelasi tersebut, maka reliabilitas instrumen pada penelitian ini dinyatakan soal *pretest* termasuk kategori rendah, karena 0,25 berada diantara 0,20-0,399. Sedangkan soal *posttest* tingkat realibitasnya dapat dikategorikan sedang, karena 0,51 berada diantara 0,40-0,599. Dengan demikian, instrumen ini dapat digunakan untuk penelitian.

c) Tingkat Kesukaran

Menghitung tingkat kesukaran berarti bagaimana pengukuran untuk mengetahui bagaimana seberapa besar derajat kesukaran suatu soal. Jika suatu soal dikatakan seimbang maka soal tersebut sudah dianggap baik untuk digunakan (Arikunto, 2012, hlm. 266). Adapaun rumus yang digunakan untuk menghitung tingkat kesukaran soal bentuk objektif atau pilihan ganda yaitu :

$$P = \frac{\beta}{JS}$$

Arikunto (2012, hlm. 266)

Keterangan :

P = indeks kesukaran.

B = banyak siswa yang menjawab soal itu benar

JS = jumlah seluruh siswa peserta tes

Tabel 3.7
Klasifikasi indeks kesukaran sebaga berikut:

Kesukaran	Kriteria
$0,00 \leq P < 0,30$	Sukar
$0,30 \leq P < 0,70$	Sedang
$0,70 \leq P \leq 1,00$	Mudah

(Arikunto, 2012, hlm. 267)

Pada perhitungan kesukaran soal, peneliti menggunakan bantuan perhitungan *SPSS 16*, yang diperoleh hasil sebagai berikut:

1. Soal *pretest*

Tabel 3.8
Tingkat Kesukaran Soal *Pretest*

No.	Soal	Indeks Kesukaran Soal	Kategori Soal
1	Soal Nomor 1	0,74	Mudah
2	Soal Nomor 2	0,56	Sedang
3	Soal Nomor 3	0,53	Sedang
4	Soal Nomor 4	0,16	Sukar
5	Soal Nomor 5	0,50	Sedang
6	Soal Nomor 6	0,74	Mudah
7	Soal Nomor 7	0,20	Sukar
8	Soal Nomor 8	0,68	Sedang
9	Soal Nomor 9	0,65	Sedang
10	Soal Nomor 10	0,59	Sedang
11	Soal Nomor 11	0,13	Sukar
12	Soal Nomor 12	0,76	Mudah
13	Soal Nomor 13	0,62	Sedang
14	Soal Nomor 14	0,22	Sukar
15	Soal Nomor 15	0,65	Sedang
16	Soal Nomor 16	0,74	Mudah
17	Soal Nomor 17	0,62	Sedang
18	Soal Nomor 18	0,10	Sukar
19	Soal Nomor 19	0,62	Sedang
20	Soal Nomor 20	0,50	Sedang

Sumber : Data Hasil Penelitian 2017

Berdasarkan tabel 3.8 dapat diketahui bahwa proporsi tingkat kesukaran soal *pretest* tersebut yaitu mudah 20%, sedang 55%, dan sukar 25%.

Hana Diana, 2017

**PERBANDINGAN METODE PEMBELAJARAN ROLE PLAYING DENGAN THINK PAIR AND SHARE
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI KONFLIK SOSIAL**

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

2. Soal *posttest*

Tabel 3.9
Tingkat kesukaran soal *posttest*

No.	Soal	Indeks Kesukaran Soal	Kategori Soal
1	Soal Nomor 1	0,26	Sukar
2	Soal Nomor 2	0,71	Mudah
3	Soal Nomor 3	0,77	Mudah
4	Soal Nomor 4	0,58	Sedang
5	Soal Nomor 5	0,45	Sedang
6	Soal Nomor 6	0,32	Sedang
7	Soal Nomor 7	0,13	Sukar
8	Soal Nomor 8	0,42	Sedang
9	Soal Nomor 9	0,55	Sedang
10	Soal Nomor 10	0,16	Sukar
11	Soal Nomor 11	0,55	Sedang
12	Soal Nomor 12	0,29	Sukar
13	Soal Nomor 13	0,71	Mudah
14	Soal Nomor 14	0,68	Sedang
15	Soal Nomor 15	0,32	Sedang
16	Soal Nomor 16	0,84	Mudah
17	Soal Nomor 17	0,35	Sedang
18	Soal Nomor 18	0,39	Sedang
19	Soal Nomor 19	0,16	Sukar
20	Soal Nomor 20	0,65	Sedang

Sumber : Data Hasil Penelitian 2017

Berdasarkan tabel 3.8 dapat diketahui bahwa proporsi tingkat kesukaran soal *pretest* tersebut yaitu mudah 20%, sedang 55%, dan sukar 25%.

d) Daya Pembeda

Daya pembeda digunakan ketika peneliti ingin menganalisis data hasil uji coba yang dilihat dari perbedaan tiap butir soal. Sebagaimana pendapat Arikunto (2007, hlm. 213) yang menyatakan bahwa “Daya pembeda adalah pengukuran sejauh mana suatu butir soal mampu membedakan siswa yang sudah menguasai kompetensi dengan peserta didik yang belum/kurang menguasai kompetensi berdasarkan kriteria tertentu”. Jadi bisa dikatakan bahwa daya pembeda yaitu indeks yang dapat digunakan untuk menunjukkan tingkat kemampuan butir soal untuk membedakan kelompok yang berprestasi tinggi

(kelompok atas) dan kelompok yang berprestasi rendah (kelompok bawah). Adapun rumus yang digunakan untuk menentukan daya pembeda adalah :

$$DP = \frac{JB_A - JB_B}{JS_A}$$

Keterangan:

DP = Daya pembeda

JB_A = jumlah yang benar pada butir soal pada kelompok atas

JB_B = jumlah yang benar pada butir soal pada kelompok bawah

JS_A = banyaknya siswa pada kelompok atas

Table 3.10
Klasifikasi daya pembeda

Daya Pembeda	Kriteria
$0,00 \leq DP \leq 0,20$	Jelak
$0,20 < DP \leq 0,40$	Cukup
$0,40 < DP \leq 0,70$	Baik
$0,70 < DP \leq 1,00$	Baik sekali

(Arikunto, 2007, hlm. 213)

Pada perhitungan daya pembeda soal, peneliti menggunakan bantuan perhitungan *SPSS 16*, yang diperoleh hasil sebagai berikut:

1. Soal *pretest*

Table 3.11
Daya pembeda soal *pretest*

No.	Soal	Daya Pembeda Soal	Kategori Soal
1	Soal Nomor 1	1,00	Baik Sekali
2	Soal Nomor 2	0,35	Cukup
3	Soal Nomor 3	0,91	Baik sekali
4	Soal Nomor 4	0,27	Cukup
5	Soal Nomor 5	0,27	Cukup
6	Soal Nomor 6	0,05	Jelek
7	Soal Nomor 7	0,77	Baik sekali
8	Soal Nomor 8	0,06	Jelek
9	Soal Nomor 9	0,25	Cukup
10	Soal Nomor 10	-0,53	Jelek sekali

Hana Diana, 2017

PERBANDINGAN METODE PEMBELAJARAN ROLE PLAYING DENGAN THINK PAIR AND SHARE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI KONFLIK SOSIAL

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

11	Soal Nomor 11	-0,77	Jelek sekali
12	Soal Nomor 12	-0,12	Jelek sekali
13	Soal Nomor 13	0,37	Baik
14	Soal Nomor 14	0,85	Baik sekali
15	Soal Nomor 15	0,93	Baik sekali
16	Soal Nomor 16	0,78	Baik sekali
17	Soal Nomor 17	0,33	Cukup
18	Soal Nomor 18	0,15	Jelek
19	Soal Nomor 19	0,21	Cukup
20	Soal Nomor 20	0,21	Cukup

2. Soal *posttests*

Table 3.12
Daya pembeda soal *posttest*

No.	Soal	Daya Pembeda Soal	Kategori Soal
1	Soal Nomor 1	1,00	Baik sekali
2	Soal Nomor 2	0,09	Jelek
3	Soal Nomor 3	0,45	Baik
4	Soal Nomor 4	0,48	Baik
5	Soal Nomor 5	0,78	Baik sekali
6	Soal Nomor 6	-0,09	Jelek sekali
7	Soal Nomor 7	0,51	Baik
8	Soal Nomor 8	0,38	Cukup
9	Soal Nomor 9	0,15	Jelek
10	Soal Nomor 10	0,26	Cukup
11	Soal Nomor 11	0,10	Jelek
12	Soal Nomor 12	0,20	Cukup
13	Soal Nomor 13	0,21	Cukup
14	Soal Nomor 14	-0,13	Jelek sekali
15	Soal Nomor 15	0,35	Cukup
16	Soal Nomor 16	0,22	Cukup
17	Soal Nomor 17	0,44	Baik
18	Soal Nomor 18	0,81	Baik sekali
19	Soal Nomor 19	0,11	Jelek
20	Soal Nomor 20	0,21	Cukup

3.5 Prosedur Penelitian

Hana Diana, 2017

**PERBANDINGAN METODE PEMBELAJARAN ROLE PLAYING DENGAN THINK PAIR AND SHARE
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI KONFLIK SOSIAL**

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

Penelitian ini dilakukan dengan beberapa tahapan yaitu :

1. Tahap persiapan

Sebelum melakukan penelitian, terlebih dahulu peneliti membuat persiapan meliputi:

- a. Studi pendahuluan (pra penelitian) dilakukan melalui observasi dan wawancara terhadap guru mata pelajaran sosiologi di SMA Negeri 19 Bandung.
- b. Menyusun silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran
- c. Menyusun kisi-kisi instrumen
- d. Menyusun instrumen penelitian
- e. Melakukan uji instrumen
- f. Melakukan analisis instrumen penelitian
- g. Mempersiapkan surat perizinan penelitian

2. Tahap pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan penelitian peneliti melakukan kegiatan-kegiatan sebagai berikut :

- a. Memberikan tes awal terhadap kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.
- b. Memberikan perlakuan berupa pengajaran materi konflik sosial dengan menggunakan metode *role playing* pada kelas eksperimen satu dan metode *think pair and share* pada kelas eksperimen dua dan pengajaran metode konvensional pada kelas kontrol.
- c. Melakukan tes akhir terhadap kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

3. Tahap akhir

Pada tahap akhir terdapat beberapa kegiatan seperti :

- a. Mengelola data hasil penelitian
- b. Menganalisis data hasil penelitian
- c. Memberikan kesimpulan dan saran.

3.6 Analisis Data

Hana Diana, 2017

PERBANDINGAN METODE PEMBELAJARAN ROLE PLAYING DENGAN THINK PAIR AND SHARE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI KONFLIK SOSIAL

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

Data yang akan dianalisis dalam penelitian ini yakni data hasil tes dan observasi, data tersebut bertujuan untuk menjawab hipotesis dan memberi informasi mengenai masalah yang diteliti. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis deskriptif kuantitatif. Analisis data hasil tes berupa penskoran dilihat dari hasil berupa *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan bentuk soal pilihan ganda dengan memberi skor 1 apabila jawaban benar dan skor 0 untuk jawaban salah/kosong.

Selanjutnya yaitu analisis data hasil observasi, observasi dilakukan untuk melihat jalannya proses pembelajaran. Data tersebut dianalisis dengan menggunakan skala Guttman, dimana dalam skala Guttman hanya memiliki dua interval, yakni “ya-tidak”, “muncul-tidak muncul”, “benar-salah”, “positif-negatif”, dll. Seluruh data yang diperoleh dikumpulkan kemudin dianalisis untuk mengetahui :

1. Uji normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data hasil penelitian terdistribusi normal atau tidak. Rumus yang digunakan untuk menentukan uji normalitas adalah rumus Chi Kuadrat (Sugiyono, 2013, hlm. 228) yang dirumuskan sebagai berikut :

$$x^2 = \sum \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

Keterangan:

x^2 = Chi Kuadrat

f_o = Frekuensi Observasi

f_h = Frekuensi Harapan

Asumsi pengujian normalitas data:

- Jika x^2 lebih besar daripada harga kritik chi kuadrat dalam tabel pada taraf signifikansi 5%, maka sebaran berdistribusi tidak normal
- Jika x^2 lebih kecil daripada harga kritik chi kuadrat dalam tabel pada taraf signifikansi 5%, maka sebaran berdistribusi normal

2. Uji homogenitas

Uji homogenitas dimaksudkan untuk menilai apakah data hasil penelitian dari dua kelompok data yang diteliti (*pretest* dan *posttest*) memiliki varians yang sama atau tidak. Jika data memiliki varians yang cenderung sama (homogen), dapat dilakukan bahwa sampel-sampel dari kedua kelompok data (*pretest* dan *posttest*) tersebut berasal dari populasi yang sama seragam. Untuk menguji homogenitas varian digunakan rumus analisis varian (Arikunto, 2012, hlm. 293) sebagai berikut:

$$F_o = \frac{MK_k}{MK_d}$$

Keterangan:

F_o = varians observasi

MK_k = mean kuadrat kelompok

MK_d = mean kuadrat dalam

Dengan asumsi sebagai berikut:

- Apabila F_o lebih kecil atau sama dengan F_t pada taraf signifikan 5%, maka asumsi yang menyatakan kedua kelompok tidak menunjukkan perbedaan varian diterima
- Apabila F_o lebih besar atau sama dengan F_t pada taraf signifikan 5%, maka asumsi yang menyatakan kedua kelompok tidak menunjukkan perbedaan varian ditolak.

3. Uji t

Setelah melakukan uji normalitas dan homogenitas, selanjutnya melakukan uji t independent (*independent sample t-test*). Rumus *t-test* (Sugiyono, 2013, hlm. 259) sebagai berikut:

$$t_{hitung} = \frac{\bar{Y}_1 - \bar{Y}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}}$$

Hana Diana, 2017

PERBANDINGAN METODE PEMBELAJARAN ROLE PLAYING DENGAN THINK PAIR AND SHARE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI KONFLIK SOSIAL

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

Keterangan:

- \bar{Y}_1 = mean data kelompok kontrol
 Y_2 = mean data kelompok eksperimen
 n_1 = banyak sampel kelompok kontrol
 n_2 = banyak sampel kelompok eksperimen
 S_1^2 = varians kelompok kontrol
 S_2^2 = varians kelompok eksperimen

Setelah melakukan perhitungan uji t, maka langkah selanjutnya adalah membandingkan nilai t_{hitung} dengan nilai t_{tabel} , dengan kesimpulan sebagai berikut :

Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ Maka H_0 diterima dan H_1 ditolak

$t_{hitung} > t_{tabel}$ Maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.