

## BAB III

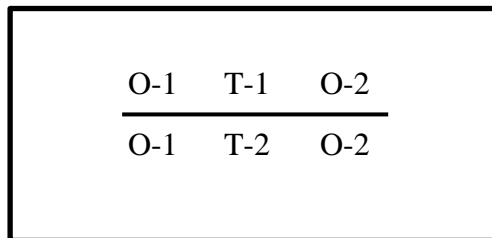
### METODE PENELITIAN

#### 3.1 Desain Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan 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.

Desain penelitian ini menggunakan Rancangan Prates-Pascates pada kelompok Tak ekuivalen dimana ada dua kelompok yang diberikan *treatment* Eksperimental,(T-1) dan ada kelompok lain diberikan *treatment* sebagai Eksperimental,(T-2). Pada kedua kelompok dilakukan Prates dan juga pascates, kelompok eksperimen maupun kelompok lain dengan menggunakan kelompok yang sudah ada. Adapun desain nya seperti ini:

Gambar 3.1



(Faisal Sanapiah .2010, hlm.79)

#### 3.2 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Quasi Experimental*. (Kuasi Eksperimen). Menurut Furchan (2004.hlm.39) bahwa kuasi eksperimen adalah:

Suatu penyelidikan ilmiah yang menuntut peneliti memanipulasi dan mengendalikan satu atau lebih variabel bebas serta mengamati variabel terkait, untuk melihat perbedaan yang sesuai dengan manipulasi variabel-variabel bebas tersebut. Tujuan utama eksperimen ialah untuk menetapkan apa yang mungkin terjadi.

Berdasarkan pengertian menurut para ahli yang ada diatas maka dapat disimpulkan bahwa metode kuasai eksperimen melihat apakah ada pengaruh terhadap sebuah perlakuan pendidikan pada tingkah laku siswa atau menguji hipotesis tentang ada atau tidaknya pengaruh tindakan itu apabila dibandingkan dengan tindakan lainnya. Metode dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif yang melibatkan proses pengumpulan, analisis, interpretasi data serta penulisan hasil penelitian.

### 3.3 Partisipan

Partisipan dalam penelitian ini di lakukan di SMA Pasundan 1 Bandung. Objek penelitan ini adalah meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa di SMA Pasundan 1 Bandung yang berlokasi di Jl. Balong Gede No.28 Bandung. Sedangkan yang menjadi subjek dalam penelitan ini yaitu siswa kelas X IIS 1 di perlakukan sebagai kelas eksperimen 1 dengan menggunakan metode *role playing*. dan kelas X IIS 4 di perlakukan sebagai kelas eksperimen 2 yang menggunakan metode debat.

### 3.4 Populasi dan Sampel Penelitian

#### 3.4.1 Populasi

Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri dari atas obyek atau subyak yang mempunyai kaulitas dan karakteristik tertentu yang di tetapkan oleh peneliti untuk di pelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Kemudian Populasi menurut Sugiyono (2011,hlm.80) adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang di tetapkan oleh peneliti yang dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Kemudian populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X IIS SMA Pasundan 1 Bandung tahun ajaran 2016/2017 berjumlah 285 siswa.

**Tabel 3.1**  
**Populasi Penelitian**

No	Kelas	Jumlah
1.	X IIS 1	39 Siswa

2.	X IIS 2	40 Siswa
3.	X IIS 3	40 Siswa
4.	X IIS 4	39 Siswa
5.	X IIS 5	42 Siswa
6.	X IIS 6	41 Siswa
7.	X IIS 7	44 Siswa
	<b>Jumlah</b>	<b>285 Siswa</b>

(Sumber: Data Lapangan di olah Peneliti,2017)

### 3.4.2 Sampel

Sampel merupakan 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 adanya keterbatasan waktu, tenaga, dana maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi tersebut. Menurut Purwanto (2010.hlm.257) teknik “*Purposive Sampling*” adalah pengambilan sampel yang dilakukan dengan memilih secara sengaja menyesuaikan dengan tujuan penelitian”. Adapun kriteria pemilihan sampel pada penelitian ini adalah memperoleh hasil *pretest* yang sama atau mendekati, berjenis kelamin, yang sama antara satu pasang sampel, satu pasang sampel terdiri dari tiga orang. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 2 kelas, yaitu kelas X IIS 1, dan X IIS 4 karena memiliki kesamaan nilai yang dilihat dari hasil ujian akhir semester dan jumlah siswa sama. satu kelas yang dipilih menjadi kelas eksperimen 1 dan satu kelasnya lagi menjadi kelas eksperimen 2. Adapun pembagian yaitu kelas X IIS 1 sebagai kelas eksperimen 1 menggunakan metode *role playing*, dan kelas X IIS 4 sebagai kelas eksperimen 2 dengan menggunakan metode debat.

### 3.5 Variabel Penelitian

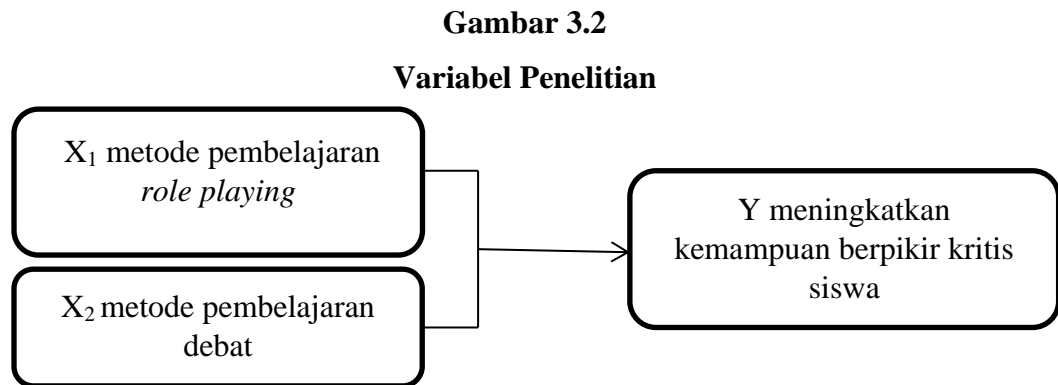
Menurut Sugiyono (2011,hlm.38) mengemukakan bahwa “variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya” Pada penelitian ini difokuskan metode pembelajaran *role playing* sebagai  $X_1$  dan metode pembelajaran debat sebagai

Ovi Nurafifah Indra Praja, 2017

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN METODE ROLE PLAYING DAN DEBAT UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA PADA MATA PELAJARAN SOSIOLOGI DI SMA PASUNDAN 1 BANDUNG**

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

sebagai  $X_2$  yang disebut variabel bebas atau (Variabel Independen). Untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran sosiologi di anggap sebagai Y disebut variabel terikat (Variabel Dependen). Untuk gambaran variabel penelitian digambarkan pada bagan sebagai berikut:



(Sumber: di olah Peneliti,2017)

### 3.6 Definisi Operasional

Untuk menghindari kemungkinan terjadinya kesalahpahaman ada empat istilah yang perlu penjelasan lebih detail dan operasional, yakni:

1. Efektivitas adalah pengaruh yang ditimbulkan dengan adanya proses pembelajaran Sosiologi di Sekolah Menengah Atas (SMA) dalam menggunakan metode *Role Playing* dan metode Debat untuk mengetahui keberhasilan peserta didik yang dilihat dari ketercapaian nilai KKM dan tujuan pembelajaran.
2. Metode *Role Playing* adalah suatu cara untuk penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankan sebagai tokoh hidup atau benda mati.
3. Metode Debat adalah kegiatan atau argumentasi antara dua pihak atau lebih, baik secara perorangan maupun kelompok dalam mendiskusikan dan memutuskan masalah dan perbedaan secara formal.
4. Berpikir kritis adalah salah satu kemampuan berpikir tingkat tinggi yang sangat penting dimiliki oleh siswa karena dapat membantu peserta didik baik dalam pembelajaran maupun untuk menghadapi

Ovi Nurafifah Indra Praja, 2017

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN METODE ROLE PLAYING DAN DEBAT UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA PADA MATA PELAJARAN SOSIOLOGI DI SMA PASUNDAN 1 BANDUNG**

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

permasalahan yang terjadi pada kehidupan sehari-hari. Kemudian Indikator dalam berpikir kritis sebagai berikut:

- a. Memberikan sederhana
- b. Membangun Keterampilan Dasar
- c. Menyimpulkan
- d. Membuat penjelasan lebih lanjut
- e. Strategi dan Taktik

Kemampuan berpikir kritis dalam penelitian di peroleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran yang ditentukan dengan nilai tes yang diberikan oleh pendidik serta aktivitas belajar melalui keaktifan peserta didik di kelas.

5. Sosiologi adalah mata pelajaran di tingkat sekolah menengah atas dan sederajat yang diajarkan pada program perminatan IIS kelas X, XI dan kelas XII. Kemampuan berpikir kritis siswa dapat dilihat dari teknik atau metode pembelajaran yang diterapkan dalam pembelajaran di dalam kelas.

### **3.7 Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian adalah alat yang berguna untuk mengumpulkan data. Data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah data yang dapat menunjang hasil belajar peserta didik setelah belajar sosiologi dengan menggunakan metode pembelajaran *Role Playing* dan debat. Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan sebagai berikut:

#### **3.7.1 Observasi**

Menurut Sugiyono (2011,hlm.145) mengemukakan bahwa observasi adalah teknik pengumpulan data mempunyai ciri yang lebih spesifik. Menurut Sanjaya (2011,hlm.86) mengemukakan bahwa observasi adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengamati observasi tentang hal-hal yang akan diamati atau diteliti. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa yang dimaksud dengan observasi ialah teknik pengumpulan data yang memiliki ciri lebih spesifik dibandingkan dengan teknik lainnya, untuk mengamati tentang hal yang akan diteliti.

Ovi Nurafifah Indra Praja, 2017

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN METODE ROLE PLAYING DAN DEBAT UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA PADA MATA PELAJARAN SOSIOLOGI DI SMA PASUNDAN 1 BANDUNG**

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

Observasi dalam penelitian ini dilakukan di kelas X IIS 1 sebagai kelas eksperimen 1 yang menggunakan metode pembelajaran *role playing*, dan kelas XI IIS 4 sebagai kelas eksperimen 2 dengan menerapkan metode debat yang ada di SMA Pasundan 1 Bandung.

### 3.7.2 Tes

Tes digunakan sebagai salah satu alat ukur dalam mengukur keterampilan, pengetahuan, dan sikap yang dimiliki individu yang diaplikasikan melalui sekumpulan latihan dan alat ukur lainnya. Peneliti menggunakan dua tes yaitu sistem tes awal (*Pretest*) dan tes akhir (*Posttest*).

Kemudian Tes awal dilakukan pada awal penelitian dengan tujuan untuk mengetahui dan mengukur pengetahuan siswa sebelum dilaksanakan penelitian eksperimen yang akan diberikan kepada 2 kelas yaitu kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2 sebelum diberikan perlakuan metode *role playing* dan debat.

Maka tahap selanjutnya menggunakan dengan tes akhir dilakukan untuk pada akhir penelitian dengan tujuan untuk mengetahui dan mengukur seberapa besar perubahan yang terjadi tingkat berpikir kritis siswa setelah selesai menjelaskan materi pokok dengan menggunakan metode *role playing* dan debat. Hal ini untuk memperoleh data dan hasil soal tes yang baik. Maka soal-soal tes tersebut harus terlebih dahulu di uji cobakan, agar dapat diketahui tingkat uji validitas instrument, uji reliabilitas instrument, uji tingkat kesukaran dan uji daya pembeda sebagai berikut:

#### 3.7.2.1 Uji Validitas Instrumen

Instrumen tes dikatakan valid apabila mengukur sesuatu yang dapat diukur. Validitas yang digunakan ini adalah validitas permukaan yang dianggap kriteria sederhana yang melihat tes secara sepintas apakah tes tersebut dapat memenuhi syarat validitas atau tidak. Sehingga adapat terlihat keabsahannya soal tes agar tidak menimbulkan penafsiran lain. Penelitian ini menggunakan uji validitas yang dilakukan menggunakan rumus korelasi *product-moment* dengan angka kasar yang dikemukakan oleh Pearson, sebagai berikut:

$$r = \frac{n \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{n \sum X^2 - (\sum X)^2\}\{n \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

(Arifin, 2009,hlm.254)

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

Berdasarkan hasil uji validitas yang dilakukan terhadap 20 subjek, Perhitungan instrumen ini menggunakan Microsof Excel 2010 dan IBM SPSS Statistic 21 dengan hasil sebagai berikut:

**Tabel 3.2**  
**Hasil Pengujian Validitas Butir Soal *Pretest* (Pilihan Ganda)**

No Item	r hitung	r tabel	Validitas
1.	0.485	0.334	Valid
2.	0.652	0.334	Valid
3.	0.681	0.334	Valid
4.	0.163	0.334	Tidak valid
5.	0.753	0.334	Valid
6.	0.135	0.334	Tidak valid
7.	0.680	0.334	Valid
8.	0.606	0.334	Valid
9.	0.624	0.334	Valid
10.	0.018	0.334	Tidak valid
11.	0.634	0.334	Valid
12.	0.707	0.334	Valid
13.	0.501	0.334	Valid
14.	0.681	0.334	Valid
15.	0.471	0.334	Valid
16.	-0.072	0.334	Tidak valid
17.	0.573	0.334	Valid
18.	0.700	0.334	Valid
19.	0.658	0.334	Valid
20.	0.746	0.334	Valid

Ovi Nurafifah Indra Praja, 2017  
**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN METODE ROLE PLAYING DAN DEBAT UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA PADA MATA PELAJARAN SOSIOLOGI DI SMA PASUNDAN 1 BANDUNG**

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

21.	0.670	0.334	Valid
22.	0.518	0.334	Valid
23.	0.748	0.334	Valid
24.	0.776	0.334	Valid
25.	0.236	0.334	Tidak valid
26.	0.533	0.334	Valid
27.	0.179	0.334	Tidak valid
28.	0.443	0.334	Valid

(Sumber: Data Lapangan di Olah Peneliti, 2017)

Pada perhitungan di atas, maka dapat diketahui item yang valid yakni no 1,2,3,5,7,8,9,11,12,13,14,15,17,18,19,20,21,22,23,24,26 dan 28 . Sedangkan item yang tidak valid yakni 4,6,10,16,25, dan 27 Item yang tidak valid dianggap tidak dipergunakan lagi.

Berdasarkan tabel 3.2 diketahui item yang valid dan tidak valid. Item yang valid berarti berarti item tersebut dapat mengukur apa yang akan diukur, sedangkan item yang tidak valid artinya item tersebut tidak digunakan lagi dalam memperoleh data penelitian. Hal ini dikarenakan itemnya tidak dapat mengukur aspek yang akan diukur.

**Tabel 3.3**

**Hasil Pengujian Validitas Butir Soal Posttest (Pilihan Ganda)**

No Item	r hitung	r tabel	Validitas
1.	0.468	0.334	Valid
2.	0.650	0.334	Valid
3.	0.674	0.334	Valid
4.	0.158	0.334	Tidak valid
5.	0.749	0.334	Valid
6.	0.137	0.334	Tidak valid
7.	0.667	0.334	Valid
8.	0.611	0.334	Valid
9.	0.634	0.334	Valid
10.	0.007	0.334	Tidak valid
11.	0.613	0.334	Valid
12.	0.704	0.334	Valid
13.	0.489	0.334	Valid
14.	0.674	0.334	Valid
15.	0.462	0.334	Valid
16.	-0.068	0.334	Tidak valid
17.	0.558	0.334	Valid

Ovi Nurafifah Indra Praja, 2017

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN METODE ROLE PLAYING DAN DEBAT UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA PADA MATA PELAJARAN SOSIOLOGI DI SMA PASUNDAN 1 BANDUNG**

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



18.	0.693	0.334	Valid
19.	0.661	0.334	Valid
20.	0.735	0.334	Valid
21.	0.675	0.334	Valid
22.	0.398	0.334	Valid
23.	0.753	0.334	Valid
24.	0.772	0.334	Valid
25.	-0.320	0.334	Tidak Valid
26.	0.541	0.334	Valid
27.	-0.379	0.334	Tidak valid
28.	0.451	0.334	Valid

(Sumber: Data Lapangan di Olah Peneliti, 2017)

Pada perhitungan di atas, maka dapat diketahui item yang valid yakni no 1,2,3,5,7,8,9,11,12,13,14,15,17,18,19,20,21,22,23,25,26 dan 28 . Sedangkan item yang tidak valid yakni 4,6,10,16,25, dan27 Item yang tidak valid dianggap tidak dipergunakan lagi.

Berdasarkan tabel 3.3 diketahui item yang valid dan tidak valid. Item yang valid berarti berarti item tersebut dapat mengukur apa yang akan diukur, sedangkan item yang tidak valid artinya item tersebut tidak digunakan lagi dalam memperoleh data penelitian. Hal ini dikarenakan itemnya tidak dapat mengukur aspek yang akan diukur.

### 3.7.2.2 Uji reliabilitas Instrumen

Realibilitas adalah tingkah atau derajat konsistensi dari suatu instrument, seperti tes atau alat tersebut dipergunakan maka hasil nya akan memberikan kemantapan. Besarnya indeks relibilitas dapat digambarkan dalam kolerasi dari tes tersebut. Besarnya indeks realibilitas tersebut berkisar antara  $(r) = -1,0$  sampai  $+1,0$ . Jika hubungan itu sempurna dan searahnya maka realibilitasnya adalah  $(r) = +1,0$ . Tetapi jika hubungan itu sempurna tetapi berlawanan arahnya maka realibilitasnya  $-1,0$ . Bila  $(r) = 0,0$  berarti tidak ada hubungan antar kedua variabel tersebut. Adapun rumus indeks rellibilitas tes atau koefisien tes adalah sebagai berikut:

$$R_{ii} = \frac{2x \left( r \frac{11}{22} \right)}{1 + \left( r \frac{11}{22} \right)}$$

(Nurhasan, 2011,hlm.226)

**Tabel 3.4**  
**Hasil Pengujian Reliabilitas**

	N	%
Valid	35	100.0
Excluded <sup>a</sup>	0	.0
Total	35	100.0

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.928	28

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

**Tabel 3.5**  
**Pedoman 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, 2011,hlm.242)

Ovi Nurafifah Indra Praja, 2017

*EFEKTIVITAS PENGGUNAAN METODE ROLE PLAYING DAN DEBAT UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA PADA MATA PELAJARAN SOSIOLOGI DI SMA PASUNDAN 1 BANDUNG*

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

Merujuk pada tabel interpretasi nilai koefisien korelasi tersebut, maka realibilitas instrumen pada penelitian ini dinyatakan sangat kuat, karena 0,928 berada diantara 0,80-1,000. Dengan demikian instrumen ini dapat digunakan untuk penelitian.

### 3.7.2.3 Uji Tingkat Kesukaran

Menurut Arifin (2014,hlm.266) berpendapat bahwa “uji tingkat kesukaran ialah pengukuran seberapa besar derajat kesukaran suatu soal”.Uji tingkat kesukaran ini dilakukan agar memenuhi kriteria soal yang baik. Sejalan dengan pendapat dari Sudjana (2014,hlm.135) bahwa “uji kesukaran bertujuan untuk menciptakan keseimbangan dari tingkat kesukaran soal tersebut, seperti soal-soal yang termasuk mudah, sedang, dan sukar secara proporsional”.

Berdasarkan pemaparan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa uji tingkat kesukaran ialah, uji yang dilakukan untuk melihat seberapa besarnya kemampuan siswa dalam mengerjakan soal-soal tersebut, karena soal yang telah diuji akan terlihat tingkat soal yang mudah, sedang dan sukar akan seimbang dan proporsional. Untuk menghitung tingkat kesukaran soal dari masing-masing butir soal menggunakan rumus sebagai berikut:

$$p = \frac{\sum B}{N}$$

(Arifin.2014,hlm.272)

Keterangan: p = indeks tingkat kesukaran  
 $\sum B$  = jumlah siswa yang menjawab benar  
 N = jumlah seluruh siswa

Indeks Kesukaran ( $P$ ) dikelompokkan sebagai berikut:

#### Tabel 3.6

#### Klasifikasi Indeks Kesukaran

<b>Indeks Kesukaran</b>	<b>Keterangan</b>
0,00 sampai dengan 0.30	Sukar
0,31 sampai dengan 0,70	Sedang
0,71 sampai dengan 1,00	Mudah

(Arifin,2009, hlm.272)

**Tabel 3.7****Hasil Tingkat Kesukaran Butir Soal *Pretest* (Pilihan Ganda)**

<b>No Soal</b>	<b>Indeks Kesukaran</b>	<b>Keterangan</b>
1	0,77	Mudah
2	0,51	Sedang
3	0,46	Sedang
4	0,94	Mudah
5	0,80	Mudah
6	0,89	Mudah
7	0,71	Mudah
8	0,51	Sedang
9	0,89	Mudah
10	0,94	Mudah
11	0,63	Sedang
12	0,49	Sedang
13	0,69	Sedang
14	0,46	Sedang
15	0,74	Mudah
16	0,94	Mudah
17	0,74	Mudah
18	0,71	Mudah
19	0,66	Sedang
20	0,69	Sedang
21	0,57	Sedang
22	0,54	Sedang
23	0,54	Sedang
24	0,77	Mudah
25	0,89	Mudah
26	0,80	Mudah
27	0,94	Mudah

Ovi Nurafifah Indra Praja, 2017

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN METODE ROLE PLAYING DAN DEBAT UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA PADA MATA PELAJARAN SOSIOLOGI DI SMA PASUNDAN 1 BANDUNG**

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

28	0,51	Sedang
----	------	--------

(Sumber: Data Lapangan di Olah Peneliti, 2017)

Berdasarkan tabel 3.7 yang ada diatas maka dapat disimpulkan bahwa sebagian besar butir soal mendapatkan 15 dalam kategori mudah, terdapat 13 butir soal termasuk kategori sedang dan tidak ada butir soal masuk kedalam kriteria sukar. Maka dapat dikatakan soal butir *pretest* bisa dikatakan tidak terlalu sukar.

**Tabel 3.8**

**Hasil Tingkat Kesukaran Butir Soal *Posttest* (Pilihan Ganda)**

No Soal	Indeks Kesukaran	Keterangan
1	0,77	Mudah
2	0,51	Sedang
3	0,46	Sedang
4	0,94	Mudah
5	0,80	Mudah
6	0,89	Mudah
7	0,71	Mudah
8	0,51	Sedang
9	0,89	Mudah
10	0,94	Mudah
11	0,63	Sedang
12	0,49	Sedang
13	0,69	Sedang
14	0,46	Sedang
15	0,74	Mudah
16	0,94	Mudah
17	0,74	Mudah
18	0,69	Sedang
19	0,66	Sedang
20	0,69	Sedang
21	0,57	Sedang
22	0,57	Sedang
23	0,54	Sedang
24	0,77	Mudah
25	0,86	Mudah
26	0,80	Mudah

Ovi Nurafifah Indra Praja, 2017

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN METODE ROLE PLAYING DAN DEBAT UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA PADA MATA PELAJARAN SOSIOLOGI DI SMA PASUNDAN 1 BANDUNG**

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

27	0,86	Mudah
28	0,51	Mudah

(Sumber: Data Lapangan di Olah Peneliti, 2017)

Berdasarkan tabel 3.7 yang ada diatas maka dapat disimpulkan bahwa sebagian besar butir soal mendapatkan 15 dalam kategori mudah , terdapat 13 butir soal termasuk kategori sedang dan tidak ada butir soal masuk kedalam kriteria sukar Maka dapat dikatakan soal butir *posttest* bisa dikatakan tidak terlalu sukar.

### 3.7.2.4 Uji Daya Pembeda

Sudjana (2014,hlm.141) memberikan penjelasan bahwa “analisis daya pembeda ialah mengkaji butir-butir soal dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana kesanggupan soal dalam membedakan siswa yang mampu dan yang kurang mampu”. Arifin (2014,hlm.273) mengatakan bahwa :

Perhitungan daya pembeda ialah pengukuran sejauh mana suatu butir soal mampu membedakan siswa yang sudah menguasai kompetensi dengan siswa yang kurang menguasai kompetensi berdasarkan kriteria tertentu.

Berdasarkan kedua pendapat tersebut maka dapat dikatakan bahwa uji daya pembeda ialah upaya yang dilakukan peneliti untuk menguji, mengukur, mengkaji butir-butir soal untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menguasai kompetensi dan siswa yang kurang menguasai kompetensi berdasarkan kriteria tertentu.

Peneliti mengelompokkan siswa dengan mengambil sampel 27% dari siswa yang ada. Sehingga akan dibagi menjadi kelompok bawah (*lower group*) atau kurang pandai, dan kelompok atas (*higer group*) atau pandai. Untuk mengetahui daya pembeda setiap butir soal digunakan rumus sebagai berikut:

$$D = D_A - D_B \quad \text{dimana } P_A = \frac{B_A}{J_A} \quad \text{dan, } P_B = \frac{B_B}{J_B}$$

(Arikunto,2006,hllm.213)

- Keterangan: DP : Daya Pembeda  
 J : Jumlah Peserta Tes  
 $J_A$  : Banyaknya peserta kelompok atas  
 $J_B$  : Banyaknya peserta kelompok bawah  
 $B_A$  : Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab benar  
 $B_B$  : Banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab benar  
 $P_A$  : Proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar  
 $P_B$  : Proporsi peserta kelompok bawah

Adapun kriteria yang digunakan untuk daya pembeda adalah sebagai berikut :

**Tabel 3.9**

**Klasifikasi Daya Pembeda Soal**

Rentan Nilai	Kriteria
0,70 – 1,00	Baik Sekali
0,40 – 0,69	Baik
0,20 – 0,39	Cukup
0,00 – 0,19	Jelek
-1,00 – 0,00	Jelek sekali

(Arikunto,2012,hlm.213)

**Tabel 3.10**

**Hasil Daya Pembeda Butir Soal *Pretest* (Pilihan Ganda)**

No Soal	Daya Pembeda	Keterangan
1	0,523	Baik
2	0,691	Baik
3	0,714	Baik Sekali
4	0,191	Jelek
5	0,774	Baik Sekali
6	0,199	Jelek
7	0,706	Baik Sekali
8	0,657	Baik
9	0,651	Baik

Ovi Nurafifah Indra Praja, 2017

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN METODE ROLE PLAYING DAN DEBAT UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA PADA MATA PELAJARAN SOSIOLOGI DI SMA PASUNDAN 1 BANDUNG**

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

10	0,145	Jelek
11	0,662	Baik
12	0,739	Baik Sekali
13	0,548	Baik
14	0,714	Baik Sekali
15	0,520	Baik
16	0,128	Jelek
17	0,607	Baik
18	0,734	Baik Sekali
19	0,703	Baik Sekali
20	0,767	Baik Sekali
21	0,711	Baik Sekali
22	0,576	Baik
23	0,780	Baik Sekali
24	0,795	Baik Sekali
25	0,200	Cukup
26	0,552	Baik
27	0,119	Jelek
28	0,505	Baik

(Sumber: Data Lapangan di Olah Peneliti, 2017)

Berdasarkan tabel 3.10 yang ada diatas maka dapat diketahui bahwa sebagian besar butir soal daya pembeda dalam kriteria 5 butir soal pilihan ganda yakni jelek, 1 butir soal dalam kategori cukup, 11 butir soal termasuk dalam kriteria baik dan 11 butir soal termasuk kedalam kategori sangat baik. Maka dapat disimpulkan dalam mengerjakan soal *pretest* ternyata kemampuan berpikir serta ilmu pengetahuan setiap siswa berbeda-beda.

**Tabel 3.11**

**Hasil Daya Pembeda Butir Soal *Posttest* (Pilihan Ganda)**

No Soal	Daya Pembeda	Keterangan
1	0,520	Baik
2	0,891	Baik
3	0,714	Baik Sekali
4	0,194	Jelek
5	0,776	Baik Sekali
6	0,188	Jelek
7	0,707	Baik Sekali
8	0,656	Baik
9	0,662	Baik

Ovi Nurafifah Indra Praja, 2017

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN METODE ROLE PLAYING DAN DEBAT UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA PADA MATA PELAJARAN SOSIOLOGI DI SMA PASUNDAN 1 BANDUNG**

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



10	0,045	Jelek
11	0,662	Baik
12	0,740	Baik sekali
13	0,546	Baik
14	0,714	Baik Sekali
15	0,517	Baik
16	0,0,29	Jelek
17	0,606	Baik
18	0,736	Baik Sekali
19	0,704	Baik Sekali
20	0,769	Baik Sekali
21	0,711	Baik Sekali
22	0,468	Baik
23	0,782	Baik Sekali
24	0,797	Baik Sekali
25	0,205	Cukup
26	0,549	Baik
27	0,286	Cukup
28	0,501	Baik

(Sumber: Data Lapangan di Olah Peneliti, 2017)

Berdasarkan tabel 3.11 yang ada diatas maka dapat diketahui bahwa sebagian besar butir soal daya pembeda dalam kriteria 4 butir soal pilihan ganda yakni jelek, 2 butir soal dalam kategori cukup, 11 butir soal termasuk dalam kriteria baik dan 11 butir soal termasuk dalam kategori baik sekali. Maka dapat disimpulkan dalam mengerjakan soal *posttest* ternyata kemampuan berpikir serta ilmu pengetahuan setiap peserta didik berbeda-beda.

### 3.7.3 Lembar Observasi Penilaian

Lembar observasi ini dilakukan untuk melihat dan mengukur seberapa besar kemampuan berpikir kritis saat menerima pelajaran dikelas. Kemampuan berpikir kritis ini dilihat peneliti dari metode *role playing* dan metode debat. Observasi yang dilakukan oleh peneliti bertujuan adanya keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas.

### 3.7.4 Dokumentasi

Dokumentasi adalah sebuah cara yang dilakukan untuk menyediakan dokumen-dokumen dengan menggunakan bukti yang akurat dari hasil yang telah diperoleh di lapangan penelitian. Kemudian data yang dikumpulkan langsung dari

Ovi Nurafifah Indra Praja, 2017

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN METODE ROLE PLAYING DAN DEBAT UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA PADA MATA PELAJARAN SOSIOLOGI DI SMA PASUNDAN 1 BANDUNG**

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

tempat penelitian, meliputi buku-buku yang relevan, laporan kegiatan, dan mengambil foto-foto kegiatan para siswa dan guru dalam pelaksanaan pembelajaran saat peneliti dilaksanakan penelitian.

### 3.8 Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilakukan beberapa tahapan diantaranya sebagai berikut:

#### 1. Tahapan persiapan

Dalam tahapan persiapan ini, terdapat beberapa kegiatan diantaranya sebagai berikut:

- a. Menentukan masalah yang diteliti
- b. Mengumpulkan studi literature
- c. Mempersiapkan surat perizinan penelitian
- d. Melaksanakan studi pendahuluan yang berupa observasi awal terkait proses pembelajaran di SMA Pasundan 1 Bandung.
- e. Merumuskan masalah peneliti yang akan diteliti
- f. Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP)
- g. Menyusun instrumen penelitian
- h. Memperbaiki instrument penelitian
- i. Melakukan uji dan analisis instrument penelitian

#### 2. Tahapan pelaksanaan

Dalam tahapan pelaksanaan ini, terdapat beberapa kegiatan diantaranya sebagai berikut:

- a. Pelaksanaan tes awal sebagai *pretest* terhadap kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2
- b. Pelaksanaan *Treatment* atau perlakuan dengan menerapkan metode pembelajaran *role playing* di kelas eksperimen 1 dan metode pembelajaran debat di terapkan di kelas eksperimen 2
- c. Pelaksanaan tes akhir sebagai *posttest* terhadap terhadap kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2

#### 3. Tahap penyusunan laporan

- a. Mengelola data hasil penelitian
- b. Menganalisis dan membahas hasil penemuan dalam penelitian

c. Menarik kesimpulan.

### 3.9 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti merupakan melalui observasi partisipatif, tes, lembar observasi penilain serta dokumentasi. Teknik observasi partisipatif adalah kegiatan observasi yang melibatkan langsung antara peserta didik peneliti untuk menganalisis proses pembelajaran peserta didik di dalam kelas.

Tes yang digunakan berupa tes tertulis dengan pilihan objektif yang terdiri dari 20 butir soal. Tes ini dilakukan sebanyak dua kali merupakan *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui kemampuan peserta didik. Lembar observasi digunakan untuk mengukur sejauhmana keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran yang akan berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Kemudian studi dokumentasi untuk mengambil foto-foto selama kegiatan para peserta didik dan guru dalam pelaksanaan proses pembelajaran saat peneliti dilaksanakan penelitian.

### 3.10 Teknik Analisis Data

Data yang sudah diperoleh dari hasil penelitian bertujuan untuk menjawab hipotesis dan dari hasil penelitian tersebut dapat memberikan informasi mengenai masalah yang akan dicari.

#### 3.10.1 Analisis Data Hasil Tes

Analisis data hasil tes berupa penskoran dilihat dari hasil tes berupa *pretest* dan *posttest* untuk soal pilihan ganda dengan menggunakan metode *rights only* yaitu jawaban yang benar diberi skor satu dan jawaban yang salah atau soal tidak dijawab diberi skor nol. Maka rumus yang digunakan adalah:

$$S = R$$

Keterangan: S = Skor yang dicari

R = *Right* (Jumlah yang dicari)

#### 3.10.2 Analisis Data Hasil Observasi

Ovi Nurafifah Indra Praja, 2017

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN METODE ROLE PLAYING DAN DEBAT UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA PADA MATA PELAJARAN SOSIOLOGI DI SMA PASUNDAN 1 BANDUNG**

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

Observasi atau pengamatan dilaksanakan untuk meneliti jalannya proses pembelajaran, pengamatan dilakukan oleh peneliti pada setiap pertemuan. Data mengenai meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa selama proses pembelajaran berlangsung anatara metode pembelajaran *Role Playing* dan debat mata pelajaran sosiologi, dapat dianalisis dengan kategori SB-B-CB-KB.(sangat baik, baik, cukup baik dan kurang baik)

### 3.10.3 Uji Statistik

Data yang akan dianalisis dalam penelitian ini yakni data hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kuantitatif. Tahap pertama dalam penelitian yakni melakukan *prettest* dan *posttest* terhadap kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2. Data tersebut di proses dan dianalisis untuk mengetahui sebagai berikut:

#### 3.10.3.1 Uji Normalitas Data

Uji normalitas dimaksudkan untuk mengetahui normal atau tidaknya distribusi data atau nilai, sehingga data penelitian dapat diolah dengan menggunakan teknik statistik parametrik jika data tersebut berdistribusi normal. Rumus yang digunakan dalam uji normalitas ini adalah rumus Chi Kuadrat (Sugiyono, 2011,hlm.228) sebagai berikut:

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

Keterangan:  $\chi^2$  = Chi Kuadrat

$f_o$  = Frekuensi Observasi

$f_h$  = Frekuensi Harapan

Asumsi pengujian normalitas data sebagai berikut:

- Jika  $\chi^2$  lebih besar dari pada harga kritik Chi Kuadrat dalam tabel pada taraf signifikan 5 % maka sebaran berdistribusi tidak normal

Ovi Nurafifah Indra Praja, 2017

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN METODE ROLE PLAYING DAN DEBAT UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA PADA MATA PELAJARAN SOSIOLOGI DI SMA PASUNDAN 1 BANDUNG**

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

- Jika  $x^2$  lebih kecil dari pada harga kritik Chi Kuadrat dalam tabel pada taraf signifikan 5 % maka sebaran berdistribusi normal

### 3.10.3.2 Uji Homogenitas

Uji homogenitas dimaksudkan untuk menilai apakah data hasil penelitian dari dua kelompok data yang diteliti (*Pretest* dan *Posttest*) memiliki varian yang sama atau tidak. Jika data memiliki varian yang cenderung sama (homogen), dapat dilakukan bahwa sampel- sampel dari dua kelompok data (*Pretest* dan *Posttest*) tersebut berasal dari populasi yang sama seragam.

Kemudian untuk menguji homogenitas varian yang digunakan rumus analisis varian (Arikunto, 2006,hlm,293) sebagai berikut:

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

Keterangan:	$F_o$	= Varian 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 di terima
- Apabila  $F_o$  lebih besar atau sama dengan  $F_t$  pada taraf signifikan 5 % maka asumsi yang menyatakan kedua kelompok tidak menunjukkan perbedaan varian di tolak

### 3.10.3.3 Menghitung Uji t dengan *Paired* Sampel t Test (Uji Sampel t berpasangan)

*Paired sample t test* merupakan uji beda dua sampel yang berpasangan. Sampel berpasangan adalah subjek yang sama namun mengalami perlakuan yang berbeda. Kriteria uji *Paired sample t test* yaitu  $H_o$  di tolak jika - t hitung <

- t tabel atau t hitung > t tabel atau  $H_0$  di tolak jika  $P \text{ value} < 0,05$  . Uji Sampel t Berpasangan menggunakan bantuan program IBM SPSS Statistick 21.