

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah metode penelitian kuantitatif dengan jenis penelitiannya eksperimen kuasi/semu. Metode kuasi eksperimen digunakan untuk mengetahui perbandingan peningkatan motivasi dan keterampilan sosial siswa yang mendapatkan pembelajaran melalui penggunaan metode *role playing* dengan pembelajaran secara konvensional.

B. Desain Penelitian

Desain penelitiannya adalah *Nonequivalent Control Group Design*, dimana kelompok kontrol maupun kelompok eksperimen tidak dipilih secara random (Sugiyono, 2007:116). Ekperimen dilakukan dengan memberikan perlakuan metode bermain peran pada kelompok eksperimen dan pembelajaran konvensional pada kelompok kontrol.

Tabel 3.1
Desain Penelitian

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃		O ₄

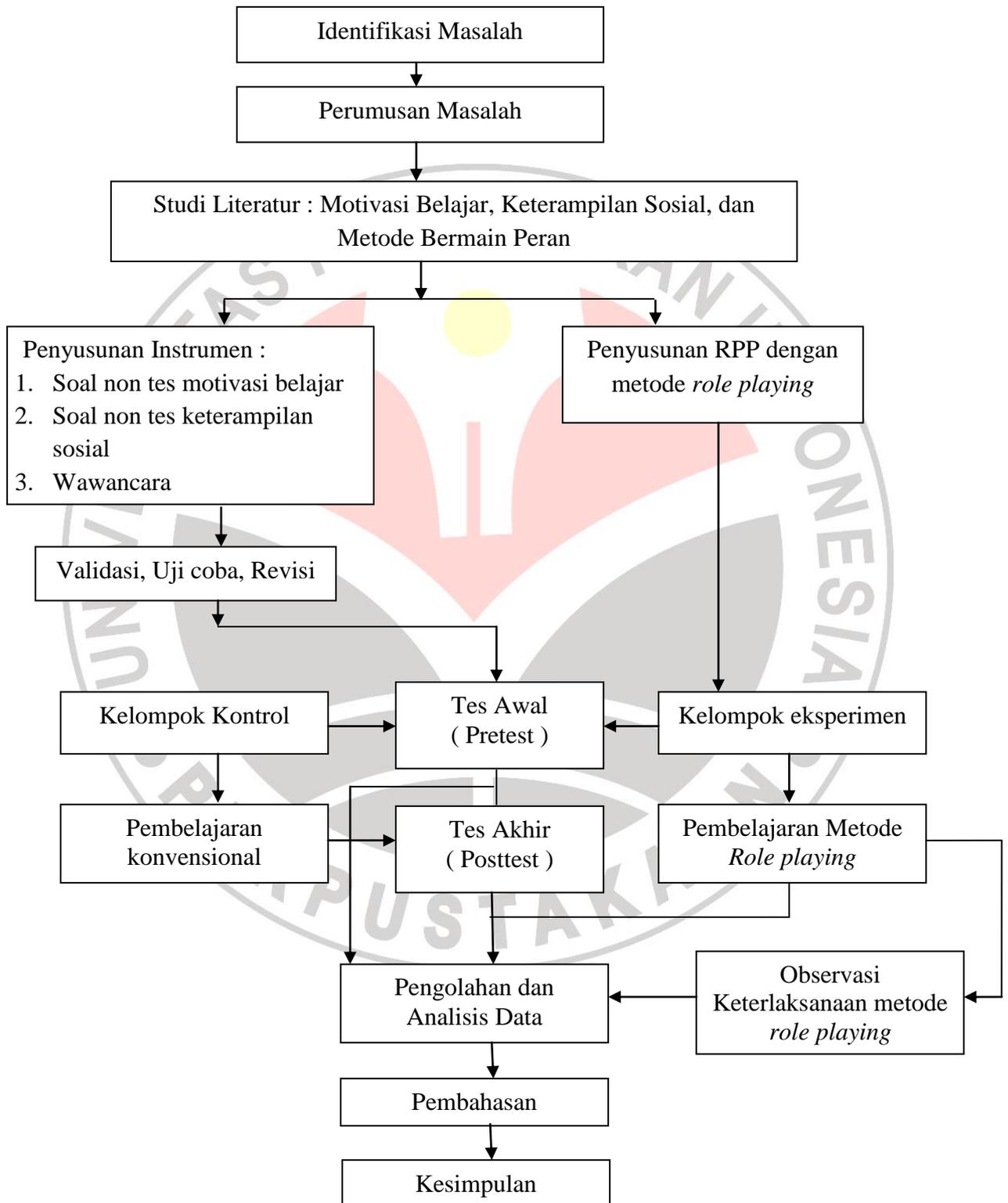
Keterangan :

O : Pretest – Posttest

X : Perlakuan model pembelajaran dengan metode *role playing*

Berdasarkan desain penelitian kuasi eksperimen, selanjutnya penulis membuat alur penelitian untuk memudahkan pemahaman terhadap pelaksanaan penelitian, alur penelitian ini adalah sebagai berikut ;

Gambar 3.1
Alur Penelitian



Yatci Andriyani, 2013

Pengaruh Penerapan Metode Role Playing Terhadap Motivasi Belajar Dan Keterampilan Sosial Siswa Pada Mata Pelajaran IPS

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

C. Prosedur Penelitian

Adapun prosedur penelitian meliputi langkah-langkah sebagai berikut ;

1. Tahap persiapan

Pada tahap ini dilakukan dengan studi literatur terhadap pembelajaran IPS di sekolah dasar dan buku-buku pendidikan dasar sebagai suatu upaya untuk menganalisis konsep-konsep penting yang akan diajarkan. Selanjutnya menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran yang melibatkan penggunaan metode *role playing* dalam pembelajarannya. Dalam penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran dikembangkan indikator motivasi belajar dan keterampilan sosial siswa, media dan penilaian serta alokasi waktu. Kemudian dilakukan studi mengenai motivasi belajar dan keterampilan sosial siswa yang akan ditentukan sebagai instrumen penelitian yang dikembangkan pada lembar observasi. Dalam pengembangan instrumen penelitian meliputi langkah-langkah sebagai berikut (a) menentukan topik dan subjek penelitian ; (b) menyusun kisi-kisi observasi motivasi belajar dan keterampilan sosial ; (c) validasi instrumen penelitian ; (d) Uji coba instrumen penelitian ; (e) Revisi instrumen penelitian ; dan (f) Persiapan administrasi izin penelitian.

2. Tahap Kunjungan

Pada tahap ini peneliti melakukan kunjungan ke SDN 2 Jatianom Kecamatan Susukan Kabupaten Cirebon untuk meminta izin pelaksanaan penelitian dengan menyerahkan surat izin penelitian. Pada tahap berikutnya, peneliti dan guru kelas mendiskusikan tentang pembelajaran menggunakan metode *role playing*, sekaligus menentukan jadwal penelitian.

3. Tahap Pelaksanaan

Pada tahapan ini dilaksanakan aplikasi metode *role playing* pada pembelajaran IPS. Tahap pelaksanaan pembelajaran terdiri dari dua tahap, yaitu tahap persiapan pra pembelajaran dan proses pembelajaran. Persiapan pra pembelajaran menyangkut (a) pengenalan konsep materi ; (b) menyiapkan alat-alat atau media yang dibutuhkan dalam *role playing* ;

Yatci Andriyani, 2013

Pengaruh Penerapan Metode Role Playing Terhadap Motivasi Belajar Dan Keterampilan Sosial Siswa Pada Mata Pelajaran IPS

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

(c) memilih partisipan dan menyiapkan pengamat ; (d) memberikan latihan role playing, dan ; (d) diskusi dan evaluasi.

Sedangkan dalam tahap proses pembelajaran menyangkut hal sebagai berikut (a) pemberian pretest untuk mengetahui motivasi dan keterampilan sosial siswa sebelum mengikuti pembelajaran ; (b) implementasi metode *role playing* sesuai dengan prosedur pelaksanaan sedangkan pada kelas kontrol dilakukan pembelajaran secara konvensional ; (c) pemberian posttest untuk melihat peningkatan motivasi belajar dan keterampilan sosial siswa.

Pada tahap pelaksanaan, dilaksanakan aplikasi metode dengan jadwal kegiatan sebagai berikut ;

Tabel 3.2
Jadwal Kegiatan Penelitian

No	Hari/Tanggal	Kegiatan	Keterangan
1	22-26 April 2013	Uji Instrumen	SDN 2 Cipanas
2	29-30 April 2013	Melatih guru tentang metode <i>role playing</i>	Guru Kelas Eksperimen
3	1 – 7 Mei 2013	Pretest	Kelas kontrol dan kelas eksperimen
4	8– 24 Mei 2013	Pelaksanaan pembelajaran dengan metode <i>role playing</i>	Kelas eksperimen
		Pelaksanaan pembelajaran konvensional	Kelas kontrol
5	27-31 Mei 2013	Posttest	Kelas kontrol dan kelas eksperimen

4. Tahap analisis

Setelah kegiatan pelaksanaan, data yang diperoleh akan dianalisis secara statistik untuk memperoleh data kuantitatif. Selain itu membuat kesimpulan dari hasil penelitian.

D. Populasi Dan Sampel

Populasi adalah keseluruhan objek yang diteliti, baik berupa orang, benda, kejadian, nilai maupun hal-hal yang terjadi. Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas III SDN 2 Jatianom Kecamatan Susukan Kabupaten Cirebon. Dengan jumlah siswa adalah sebanyak 60 siswa.

Sampel adalah sebagian dari populasi yang akan diselidiki atau dapat juga dikatakan bahwa sampel merupakan bentuk mini dari (*miniatur population*). Menurut Sugiyono (2007:118) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas III SDN 2 Jatianom Kecamatan Susukan dan yang akan diteliti adalah siswa kelas III dengan jumlah 60 orang yang dibagi ke dalam 2 kelompok, sehingga masing-masing terdapat 30 orang siswa untuk kelas eksperimen dan 30 untuk kelas kontrol. Pembagian kelompok menggunakan kelas yang sudah tersedia atau terbentuk sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol (Furqon dan Emilia, 2010:20).

E. Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data yang mendukung penelitian, maka peneliti menyusun dan menyiapkan dua teknik pengumpulan data untuk menjawab pertanyaan penelitian, sebagai berikut ;

1. Observasi

Observasi digunakan sebagai teknik yang utama dalam penelitian ini karena penelitian ini dengan melakukan pengamatan terhadap perilaku atau sikap manusia yaitu keterampilan sosial dan motivasi belajar siswa juga akan diteliti dengan menggunakan observasi. Sugiyono (2008:203) menyatakan bahwa observasi digunakan bila penelitian berkenaan dengan perilaku, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar. Menurut Alma Buchari (2010:104) mengatakan bahwa observasi merupakan pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat lebih dekat kegiatan yang dilakukan karena objek penelitian bersifat perilaku dan tindakan manusia, fenomena alam (kejadian-kejadian yang ada

di alam sekitar), proses kerja dan penggunaan respondennya kecil maka observasi tepat digunakan sebagai alat ukurnya.

2. Wawancara

Wawancara merupakan cara pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh informasi langsung dari sumbernya (Alma Buchari, 2010:102). Wawancara digunakan untuk mengetahui hal-hal dari responden secara lebih mendalam serta jumlah respondennya sedikit. Wawancara ini dilakukan pula dengan guru mengenai kegiatan pembelajaran IPS dengan metode-metode tertentu. Pada tahap ini, peneliti melakukan wawancara dengan guru yang mengajar IPS di kelas III. Dengan adanya wawancara ini, peneliti mengetahui latar belakang pendidikan, pengalaman mengajar, metode-metode yang dilakukan saat mengajar IPS. Wawancara juga dilakukan dengan beberapa siswa kelas III yang tujuannya untuk mengetahui minat mereka terhadap pelajaran IPS, cara guru mengajarkan IPS, dan sikap siswa dalam pelajaran IPS.

Pada tahap pengumpulan data, langkah yang dilakukan menentukan sumber data, jenis data, teknik pengumpulan data dan instrumen yang digunakan.

Tabel 3.3
Tabel Teknik Pengumpulan Data

No	Sumber Data	Jenis Data	Teknik Pulta	Instrumen
1	Siswa	Motivasi belajar siswa sebelum dan setelah mendapat perlakuan	Observasi (Pretest dan Posttest)	Non tes Pernyataan operasional tentang motivasi belajar
2	Siswa	Keterampilan sosial siswa sebelum dan setelah mendapat perlakuan	Observasi (Pretest dan Posttest)	Non tes Pernyataan operasional tentang keterampilan sosial
3	Guru	Tanyajawab mengenai metode role playing	Wawancara	Non tes

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat bantu peneliti untuk mengumpulkan data penelitian dengan cara melakukan pengukuran. Menurut Sugiyono (2010 : 102) instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Dengan melakukan pengukuran akan diperoleh data yang objektif yang diperlukan untuk menghasilkan kesimpulan yang objektif pula.

Instrumen penelitian ini dengan meneliti variabel-variabel yang akan diteliti. Dari variabel-variabel tersebut dibuat definisi operasionalnya yang kemudian mengembangkan indikator variabel yang akan diukur. Dari indikator ini dijabarkan menjadi butir-butir pernyataan atau pertanyaan (Sugiyono, 2008 : 149). Indikator yang dikembangkan disusun ke dalam kisi-kisi instrumen.

Tabel 3.4
Kisi-Kisi Instrumen Penelitian
Motivasi Belajar dan Keterampilan Sosial siswa

No	Variabel	Subvariabel	Indikator	Pulta	Resp.	Butir Item
1	Motivasi Belajar	1. Frekuensi kehadiran	▪ Kehadiran di sekolah/kelas	Observasi	Siswa	1,2,3
			▪ Mengikuti PBM di kelas			4,5,6,7
		2. Tekun dan rajin mengerjakan tugas dan kesulitan	▪ Menyelesaikan tugas yang diberikan guru	Observasi	Siswa	8,9,10
			▪ Bertanggungjawab terhadap tugas			11,12
		3. Mampu bekerja mandiri maupun kelompok	▪ Usaha mengatasi kesulitan	Observasi	Siswa	13,14,15
			▪ Penyelesaian tugas			16,17,18,19
		4. Minat dan ketajaman perhatian dalam	▪ Bekerjasama	Observasi	Siswa	20,21
			▪ Kebiasaan dalam mengikuti PBM			22,23,24,25

Yatci Andriyani, 2013

Pengaruh Penerapan Metode Role Playing Terhadap Motivasi Belajar Dan Keterampilan Sosial Siswa Pada Mata Pelajaran IPS

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

		belajar	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Semangat dalam mengikuti PBM 			26,27,28
		5. Percaya diri dalam menyelesaikan tugas	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menyelesaikan tugas tepat waktu ▪ Menyelesaikan tugas tanpa bantuan orang lain 	Observasi	Siswa	29,30,31 32,33,34
2	Keterampilan Sosial	1. Keterampilan berkomunikasi atau berinteraksi	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Cepat dan tepat dalam mengemukakan pendapat atau gagasan ▪ Lancar dalam berbahasa dan berkomunikasi ▪ Mampu berinteraksi 	Observasi	Siswa	1,2,3,4,5 6,7,8 9,10,11,12,13,14,15
		2. Keterampilan berpartisipasi kelompok	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Saling bertukar pikiran dan pendapat 	Observasi	Siswa	16,17,,18,19,20
		3. Keterampilan bekerja sama	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mampu menjauhkan dari konflik pertemanan 	Observasi	Siswa	21,22,23,24,25,26
		4. Keterampilan bertanggungjawab	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menyelesaikan tugas kelompok ▪ Menyelesaikan tugas mandiri 	Observasi	Siswa	27,28,29,30 31,32,33,34

Keterangan :

Instrumen ini diukur dengan mengacu pada skala Guttman yaitu dengan hanya menggunakan dua interval yaitu pernyataan “ya” atau “tidak” untuk menggunakan kejelasan suatu sikap/sifat. Siswa yang menjawab “ya” akan diberi skor 1 sedangkan siswa yang menjawab “tidak” akan diberikan skor 0.

G. Uji Coba Alat Pengumpul Data

Yatci Andriyani, 2013

Pengaruh Penerapan Metode Role Playing Terhadap Motivasi Belajar Dan Keterampilan Sosial Siswa Pada Mata Pelajaran IPS

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

Alat pengumpul data berupa pedoman observasi harus diuji terlebih dahulu apakah alat ini sudah valid dan reliabel, maka proses pertama adalah dengan mengukur validitas dan reliabilitas butir item.

1. Pedoman Observasi Motivasi Belajar

Pedoman observasi ini digunakan untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa dari mulai pretest sampai kepada posttest. Pedoman observasi yang digunakan adalah skala Guttman yaitu “ya” dan “tidak”. Penskorannya adalah dengan memberikan nilai 1 untuk sikap “ya” dan nilai 0 untuk sikap “tidak”.

a. Validitas Butir Item

Validitas adalah suatu derajat ketepatan instrumen (alat ukur), maksudnya adalah apakah instrumen yang digunakan betul-betul tepat untuk mengukur apa yang akan di ukur. Uji validitas ini dilakukan untuk menguji ketepatan suatu item dalam pengukuran suatu instrumen.

Validitas setiap butir item yang digunakan dalam penelitian ini diuji dengan menggunakan korelasi *Pearson Product Moment*, yang kemudian menghitung harga t_{hitung} . Kaidah pengujian dengan membandingkan nilai t_{hitung} dan nilai t_{tabel} . Nilai t_{tabel} diperoleh dengan $dk = n-1$ dengan tingkat signifikan $\alpha = 0,05$, dimana $n =$ jumlah siswa. Untuk mengetahui tingkat validitas dapat dilakukan dengan membandingkan antara t_{hitung} dan nilai t_{tabel} dengan berpedoman pada kaidah penafsiran jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ berarti data valid dan jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka data tidak valid.

Dari 34 butir item yang diujikan kepada 30 siswa diperoleh data hasil uji validitas pada tabel 3.4 terdapat keterangan bahwa 20 butir item dinyatakan valid dan 14 item dinyatakan tidak valid, dengan demikian 20 butir item pernyataan yang digunakan sebanyak 20 butir.

Tabel 3.5
Hasil Uji Validitas Pedoman Observasi Motivasi Belajar Siswa

No Soal	Validitas			Interpretasi
	t_{hitung}	t_{tabel}	Ket.	

Yatci Andriyani, 2013

Pengaruh Penerapan Metode Role Playing Terhadap Motivasi Belajar Dan Keterampilan Sosial Siswa Pada Mata Pelajaran IPS

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

1	0,180	0,361	Tidak Valid	Tidak Dipakai
2	0,538	0,361	Valid	Dipakai
3	0,168	0,361	Tidak Valid	Tidak Dipakai
4	0,393	0,361	Valid	Dipakai
5	0,416	0,361	Valid	Dipakai
6	0,415	0,361	Valid	Dipakai
7	0,441	0,361	Valid	Dipakai
8	0,089	0,361	Tidak Valid	Tidak Dipakai
9	0,416	0,361	Valid	Dipakai
10	0,416	0,361	Valid	Dipakai
11	0,691	0,361	Valid	Dipakai
12	0,290	0,361	Tidak Valid	Tidak Dipakai
13	0,340	0,361	Tidak Valid	Tidak Dipakai
14	0,510	0,361	Valid	Dipakai
15	0,424	0,361	Valid	Dipakai
16	0,352	0,361	Tidak Valid	Tidak Dipakai
17	0,283	0,361	Tidak Valid	Tidak Dipakai
18	0,317	0,361	Tidak Valid	Tidak Dipakai
19	0,523	0,361	Valid	Dipakai
20	0,352	0,361	Tidak Valid	Tidak Dipakai
21	0,737	0,361	Valid	Dipakai
22	0,623	0,361	Valid	Dipakai
23	0,660	0,361	Valid	Dipakai
24	0,649	0,361	Valid	Dipakai
25	0,125	0,361	Tidak Valid	Tidak Dipakai
26	0,017	0,361	Tidak Valid	Tidak Dipakai
27	0,125	0,361	Tidak Valid	Tidak Dipakai
28	0,506	0,361	Valid	Dipakai
29	0,831	0,361	Valid	Dipakai
30	0,488	0,361	Valid	Dipakai
31	0,488	0,361	Valid	Dipakai
32	0,557	0,361	Valid	Dipakai
33	0,214	0,361	Tidak Valid	Tidak Dipakai
34	0,003	0,361	Tidak Valid	Tidak Dipakai

Berdasarkan tabel 3.5 tentang uji validasi pedoman observasi motivasi belajar siswa, maka diperoleh item pernyataan yang dinyatakan valid sebagaimana data pada tabel 3.6 berikut ini ;

Tabel 3.6
Kisi-Kisi Pedoman Observasi
Motivasi Belajar Siswa Setelah Uji Validasi

No	Variabel	Subvariabel	Indikator	Pulta	Resp.	Butir Soal	Perubahan No. Butir
----	----------	-------------	-----------	-------	-------	------------	---------------------

Yatci Andriyani, 2013

Pengaruh Penerapan Metode Role Playing Terhadap Motivasi Belajar Dan Keterampilan Sosial Siswa Pada Mata Pelajaran IPS

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

						Valid	Item
1	Motivasi Belajar	1. Frekuensi kehadiran	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kehadiran di sekolah/kelas ▪ Mengikuti PBM di kelas 	Observasi	Siswa	2, 4,5,6,7	1 2,3,4,5
		2. Tekun dan rajin mengerjakan tugas dan kesulitan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menyelesaikan tugas yang diberikan guru ▪ Bertanggungjawab terhadap tugas ▪ Usaha mengatasi kesulitan 			9,10 11 14,15	6,7 8 9,10
		3. Mampu bekerja mandiri maupun kelompok	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Penyelesaian tugas ▪ Bekerjasama 			19 21	11 12
		4. Minat dan ketajaman perhatian dalam belajar	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kebiasaan dalam mengikuti PBM ▪ Semangat dalam mengikuti PBM 			22,23, 24 28	13,14,15 16
		5. Percaya diri dalam menyelesaikan tugas	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menyelesaikan tugas tepat waktu ▪ Menyelesaikan tugas tanpa bantuan orang lain 			29,30, 31 32	17,18,19 20

b. Reliabilitas Butir Item

Reliabilitas adalah derajat konsistensi instrumen yang bersangkutan. Reliabilitas berkenaan dengan pertanyaan, apakah suatu instrumen dapat dipercaya sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan. Reliabilitas merupakan kestabilan skor yang diperoleh ketika diuji ulang dengan tes yang sama pada situasi yang berbeda atau satu pengukuran ke pengukuran yang lain. Pengujian reliabilitas menggunakan metode Alpha-Chronbach. Standar yang digunakan dalam menentukan reliabel atau tidaknya suatu alat instrumen penelitian adalah perbandingan antara nilai r_{hitung} dengan r_{tabel} pada taraf kepercayaan 95 % atau

Yatci Andriyani, 2013

Pengaruh Penerapan Metode Role Playing Terhadap Motivasi Belajar Dan Keterampilan Sosial Siswa Pada Mata Pelajaran IPS

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

tingkat signifikansi 5%. Tingkat reliabilitas dengan metode Alpha-Cronchbach diukur berdasarkan skala alpha 0 sampai dengan 1. Apabila skala tersebut dikelompokkan ke dalam lima kelas dengan range yang sama maka kemantapan alpha dapat diinterpretasikan seperti tabel berikut ;

Tabel 3.7
Tingkat Reliabilitas Berdasarkan Nilai Alpha

Alpha	Tingkat Reliabilitas
0,00 s.d 0,20	Kurang reliabel
> 0,21 s.d 0,40	Agak reliabel
> 0,41 s.d 0,60	Cukup reliabel
> 0,61 s.d 0,80	Reliabel
> 0,81 s.d 1.00	Sangat reliabel

Berdasarkan tabel diatas maka tingkat reliabilitas pedoman observasi motivasi belajar siswa ada pada tingkat derajat sangat reliabel karena diperoleh nilai Alpha-Cronbanch sebesar 0,936 dengan t_{tabel} 0,367.

2. Pedoman Observasi Keterampilan Sosial Anak

Pedoman observasi ini digunakan untuk mengetahui peningkatan keterampilan sosial siswa dari mulai pretest sampai kepada posttest. Pedoman observasi yang digunakan adalah skala Guttman yaitu “ya” dan “tidak”. Penskorannya adalah dengan memberikan nilai 1 untuk sikap “ya” dan nilai 0 untuk sikap “tidak”.

a. Validitas Butir Item

Validitas adalah suatu derajat ketepatan instrumen (alat ukur), maksudnya adalah apakah instrumen yang digunakan betul-betul tepat untuk mengukur apa yang akan di ukur. Uji validitas ini dilakukan untuk menguji ketepatan suatu item dalam pengukuran suatu instrumen.

Validitas setiap butir item yang digunakan dalam penelitian ini diuji dengan menggunakan korelasi *Pearson Product Moment*, yang kemudian menghitung harga t_{hitung} . Kaidah pengujian dengan membandingkan nilai t_{hitung} dan nilai t_{tabel} . Nilai t_{tabel} diperoleh dengan $dk = n-1$ dengan tingkat signifikan α

Yatci Andriyani, 2013

Pengaruh Penerapan Metode Role Playing Terhadap Motivasi Belajar Dan Keterampilan Sosial Siswa Pada Mata Pelajaran IPS

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

= 0,05, dimana n = jumlah siswa. Untuk mengetahui tingkat validitas dapat dilakukan dengan membandingkan antara t_{hitung} dan nilai t_{tabel} dengan berpedoman pada kaidah penafsiran jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ berarti data valid dan jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka data tidak valid.

Dari 34 butir item yang diujikan kepada 30 siswa diperoleh data hasil uji validitas pada tabel 3.8 terdapat keterangan bahwa 23 butir item dinyatakan valid dan 11 item dinyatakan tidak valid, dengan demikian butir item pernyataan yang digunakan sebanyak 23.

Tabel 3.8
Uji Validitas Pedoman Observasi Keterampilan Sosial Siswa

No Soal	Validitas			Interpretasi
	t_{hitung}	t_{tabel}	Ket.	
1	0,458	0,361	Valid	Dipakai
2	0,386	0,361	Valid	Dipakai
3	0,331	0,361	Tidak Valid	Tidak Dipakai
4	0,347	0,361	Tidak Valid	Tidak Dipakai
5	0,505	0,361	Valid	Dipakai
6	0,444	0,361	Valid	Dipakai
7	0,495	0,361	Valid	Dipakai
8	0,422	0,361	Valid	Dipakai
9	0,693	0,361	Valid	Dipakai
10	0,706	0,361	Valid	Dipakai
11	0,500	0,361	Valid	Dipakai
12	0,353	0,361	Tidak Valid	Tidak Dipakai
13	0,454	0,361	Valid	Dipakai
14	0,345	0,361	Tidak Valid	Tidak Dipakai
15	0,334	0,361	Tidak Valid	Tidak Dipakai
16	0,454	0,361	Valid	Dipakai
17	0,374	0,361	Valid	Dipakai
18	0,217	0,361	Tidak Valid	Tidak Dipakai
19	0,654	0,361	Valid	Dipakai
20	0,564	0,361	Valid	Dipakai
21	0,451	0,361	Valid	Dipakai
22	0,471	0,361	Valid	Dipakai
23	0,345	0,361	Tidak Valid	Tidak Dipakai
24	0,471	0,361	Valid	Dipakai
25	0,569	0,361	Valid	Dipakai
26	0,421	0,361	Valid	Dipakai
27	0,367	0,361	Valid	Dipakai
28	0,403	0,361	Valid	Dipakai

Yatci Andriyani, 2013

Pengaruh Penerapan Metode Role Playing Terhadap Motivasi Belajar Dan Keterampilan Sosial Siswa Pada Mata Pelajaran IPS

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

29	0,367	0,361	Valid	Dipakai
30	0,065	0,361	Tidak Valid	Tidak Dipakai
31	0,383	0,361	Valid	Dipakai
32	0,039	0,361	Tidak Valid	Tidak Dipakai
33	0,134	0,361	Tidak Valid	Tidak Dipakai
34	0,071	0,361	Tidak Valid	Tidak Dipakai

Berdasarkan tabel 3.8 tentang uji validasi pedoman observasi motivasi belajar siswa, maka diperoleh item pernyataan yang dinyatakan valid sebagaimana data pada tabel 3.8 berikut ini :

Tabel 3.9
Kisi-Kisi Pedoman Observasi Keterampilan Sosial Siswa
Setelah Uji Validasi

No	Variabel	Indikator	Subindikator	Pulta	Resp	Butir Item Yg Valid	Perubahan No. Butir Item
2	Keterampilan Sosial	1. Keterampilan berkomunikasi atau berinteraksi	▪ Cepat dan tepat dalam mengemukakan pendapat atau gagasan	Observasi	Siswa	1,2,5	1,2,3
			▪ Lancar dalam berbahasa dan berkomunikasi			6,7,8	4,5,6
			▪ Mampu berinteraksi			9,10, 11,13	7,8,9, 10
		2. Keterampilan berpartisipasi kelompok	▪ Saling bertukar pikiran dan pendapat			16,17, 19, 20	11,12, 13,14
		3. Keterampilan bekerja sama	▪ Mampu menjauhkan dari konflik pertemanan			21,22, 24,25, 26	15,16, 17,18, 19
		4. Keterampilan bertanggungjawab	▪ Menyelesaikan tugas kelompok			27,28, 29	20,21, 22
			▪ Menyelesaikan tugas mandiri			31	23

Yatci Andriyani, 2013

Pengaruh Penerapan Metode Role Playing Terhadap Motivasi Belajar Dan Keterampilan Sosial Siswa Pada Mata Pelajaran IPS

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

b. Reliabilitas Butir Item

Reliabilitas adalah derajat konsistensi instrmen yang bersangkutan. Reliabilitas berkenaan dengan pertanyaan, apakah suatu instrumen dapat dipercaya sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan. Reliabilitas merupakan kestabilan skor yang diperoleh ketika diuji ulang dengan tes yang sama pada situasi yang berbeda atau satu pengukuran ke pengukuran yang lain. Pengujian reliabilitas menggunakan metode Alpha-Chronbach. Standar yang digunakan dalam menentukam reliabel atau tidaknya suatu alat instrumen penelitian adalah perbandingan antara nilai r_{hitung} dengan r_{tabel} pada taraf kepercayaan 95 % atau tingkat signifikansi 5%. Tingkat reliabilitas dengan metode Alpha-Cronchbach diukur berdasarkan skala alpha 0 sampai dengan 1. Apabila skala tersebut dikelompokkan ke dalam lima kelas dengan range yang sama maka kemantapan alpha dapat diinteerpresiasi seperti tabel berikut ;

Tabel 3.10
Tingkat Reliabilitas Berdasarkan Nilai Alpha

Alpha	Tingkat Reliabilitas
0,00 s.d 0,20	Kurang reliabel
> 0,21 s.d 0,40	Agak reliabel
> 0,41 s.d 0,60	Cukup reliabel
> 0,61 s.d 0,80	Reliabel
> 0,81 s.d 1.00	Sangat reliabel

Berdasarkan tabel diatas maka tingkat reliabilitas pedoman observasi motivasi belajar siswa ada pada tingkat derajat reliabel karena diperoleh nilai Alpha-Cronbach sebesar 0,700 dengan t_{tabel} 0,367.

H. Teknik Analisis Data

Untuk menganalisis data yang telah diperoleh sehingga dapat menjawab rumusan masalah, maka langkah - langkahnya sebagai berikut ;

1. Peningkatan Motivasi Belajar dan Keterampilan Sosial Siswa

Peningkatan yang terjadi sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* dihitung dengan rumus g faktor (N gain) rumus Hake (Cheng,et.al, 2004:35)

$$g = \frac{S \text{ post} - S \text{ pre}}{S \text{ maks} - S \text{ pre}}$$

Keterangan :

S post = Skor posttes

S pre = Skor pretest

S maks = Skor maksimum ideal

Untuk menyatakan peningkatan motivasi belajar dan keterampilan sosial siswa diinterpretasikan dengan kriteria sebagai berikut ;

Tabel 3.11
Kategori tingkat N-Gain

Batasan	Kategori
$g > 0,71$	Tinggi
$0,31 \leq g \leq 0,70$	Sedang
$g < 0,30$	Rendah

Pengaruh penerapan metode *role playing* dapat dilihat dari perbandingan nilai g di kelas eksperimen dengan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran secara konvensional. Suatu pembelajaran dikatakan lebih efektif apabila menghasilkan nilai g lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran lainnya

2. Uji Hipotesis

a) Uji Normalitas distribusi data

Uji normalitas distribusi data motivasi belajar dan keterampilan sosial anak dilakukan dengan persamaan (sugiyono (2006:241)

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

Dimana f_o : frekuensi observasi

Yatci Andriyani, 2013

Pengaruh Penerapan Metode Role Playing Terhadap Motivasi Belajar Dan Keterampilan Sosial Siswa Pada Mata Pelajaran IPS

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

f_o : frekuensi ekpektasi (yang diharapkan)

Data dikatakan berdistribusi normal jika $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$

b) Uji Homogenitas

Uji homogenitas distribusi data dengan menggunakan persamaan sebagai berikut (Sugiyono, 2007:276) ;

$$F = \frac{S^2_{\text{besar}}}{S^2_{\text{kecil}}}$$

Data dikatakan homogen bila $F_{hitung} < F_{tabel}$

c) Uji Kesamaan Dua Rerata

Uji kesamaan dua rerata dipakai untuk membandingkan antara dua keadaan, yaitu nilai rata – rata pre test siswa pada kelompok eksperimen dengan siswa pada kelompok kontrol, keadaan nilai rata – rata posttest siswa pada kelompok eksperimen dengan siswa pada kelompok kontrol dan uji kesamaan rata – rata untuk g.

Dengan asumsi kedua varians sama

$$t = \frac{x-y}{sp \sqrt{\frac{1}{nx} + \frac{1}{ny}}}$$

dengan derajat kebebasan $nx + ny - 2$

$$Sp = \sqrt{\frac{(nx-1)Sx^2 + (ny-1)Sy^2}{nx+ny-2}}$$

Dimana nx : Besar sampel pertama

ny : besar sampel kedua

Dengan asumsi kedua varians tidak sama besar

$$t = \frac{x-y}{Sp \sqrt{\frac{Sx^2}{nx} + \frac{Sy^2}{ny}}}$$

Selanjutnya pengolahan data dengan menggunakan program *SPSS for windows 17.00* sebelum uji hipotesis sebagaimana disebutkan diatas terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan homogenitas data. Uji normalitas data dimaksudkan untuk mengetahui distribusi atau sebaran skor data motivasi belajar dan keterampilan sosial siswa pada kedua kelas penelitian. Dalam penelitian uji normalitas data menggunakan

One Sample Kolmogrov-Smirnov Test. Uji homogenitas data dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya kesamaan varians pada kedua kelas. Uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan *One Way Anova*, kemudian dilakukan uji t. Uji kesamaan dua rata-rata (uji $-t$) dipakai untuk membandingkan perbedaan dua rata-rata.

Apabila data tidak terdistribusi normal maka diuji non parametrik yaitu *Mann Whitley* atau *Wilcoxon* (Russefendi, 1998:398).

