

BAB III
METODE PENELITIAN

A. Objek Penelitian

1. Identitas Sekolah

- a. Nama Madrasah : MTs Negeri Cingambul
- b. Alamat Madrasah : Kp. Sindanghurip Desa Maniis
Kec. Cingambul Kab. Majalengka
- c. No. Telp. : (0233) 317022
- d. Kode Pos : 45466
- e. Status Madrasah : Negeri
- f. NSM : 20278893
- g. NPSN : 20214207
- h. Status Akreditasi : A
- i. Tahun berdiri : 1997
- j. Nama Kepala : Drs. H. Rahmat, M.Pd.
- k. NIP : 19680622 199403 1 003
- l. Masuk Anggota KKM : MTs Negeri Cingambul

Anggota KKM

- a. MTs PUI Cikijing
- b. MTs PUI Kasturi
- c. MTs PUI Kancana
- d. MTs Nurul Huda Cimanggu
- e. MTs Baiturrahman Rawa

IAIN
SYEKH NURJATI
CIREBON

2. Visi dan Misi MTs Negeri Cingambul

VISI :

“Terbentuknya Siswa Madrasah yang Beriman dan Bertaqwa serta menguasai Sains dan Teknologi”

MISI :

1. Mengembangkan kemampuan dasar siswa menjadi manusia yang taat beribadah dan berakhlakulkarimah.
2. Mengembangkan kemampuan dalam bidang IPTEK, MIPA, BAHASA dan PAI sesuai potensi dan minat.
3. Mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan sistematis dalam memahami pendidikan Islam
4. Menciptakan lingkungan yang harmonis penuh ukhuwah Islamiyah.

3. Tujuan MTs Negeri Cingambul

- a. Terwujudnya siswa yang muslim, ta'at beribadah serta memiliki kepedulian sosial yang tinggi.



- b. Terciptanya peserta didik yang berilmu, berwawasan luas serta berfikir kritis.
- c. Meningkatkan prestasi hasil belajar siswa.
- d. Terwujudnya pegawai yang professional.

4. Keadaan Guru dan Siswa MTs Negeri Cingambul

- a. Data Siswa Rombel Tahun 2014/2015

No	Kelas	Rombel	Banyaknya Siswa		Jumlah	Keterangan
			Laki-laki	Perempuan		
1	2	3	4	5	6	7
1	VII	6	87	86	173	90 siswa RMBI Kls. VII, VIII, IX
2	VIII	5	84	81	165	
3	IX	6	75	80	155	
Jumlah		17	246	247	493	

A. Metodologi Penelitian

Langkah-langkah yang ditempuh dalam penelitian ini adalah :

1. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Hal ini dikarenakan pendekatan kuantitatif memiliki banyak keuntungan bagi penelitian ini yakni subyek dan sampel sudah diketahui, instrument pengumpul data sudah dipersiapkan, fleksibel, menghemat waktu, dan lebih praktis. Selain itu pendekatan kuantitatif dapat menguji korelasi yang signifikan dengan cara menggunakan metode statistik.

Penelitian dengan menggunakan metode kuantitatif, artinya penelitian ini dimaksudkan untuk mendeskripsikan masalah sebagaimana adanya dengan cara mengumpulkan data, mengolah data, serta mencoba mengambil kesimpulan. Adapun metode deskriptif merupakan metode yang dipakai untuk menguji dan menganalisis data-data yang terkumpul dari suatu masalah yang ada pada masa sekarang.⁵⁵

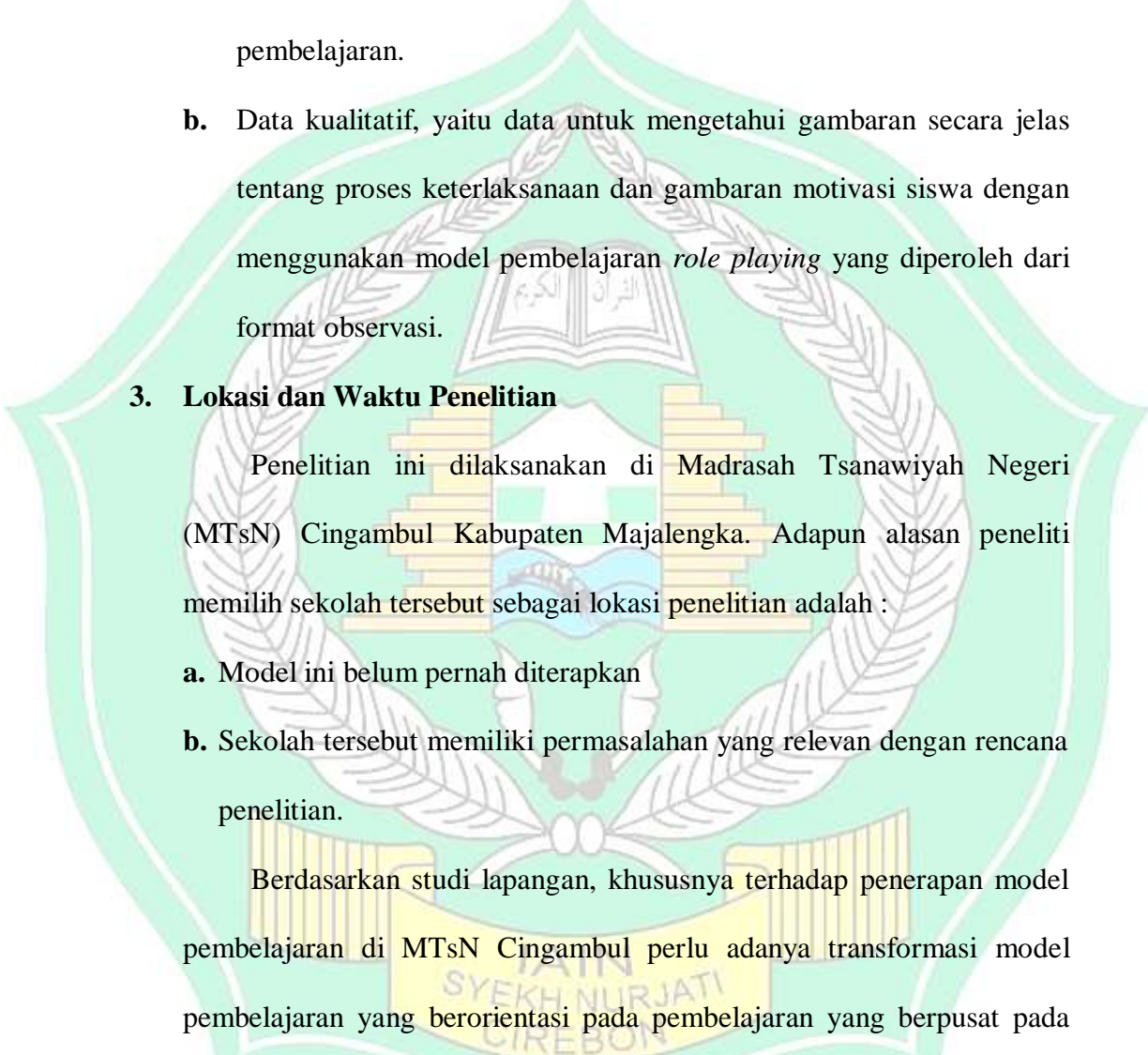
Menurut Syaifuddin Azwar, penelitian dengan pendekatan kuantitatif yang menekankan analisisnya pada data-data numerik (angka) yang diolah dengan menggunakan metode statistik, pada dasarnya pendekatan kuantitatif ini dilakukan dengan penelitian inferensial (dalam rangka pengujian hipotesis) dan menyandarkan kesimpulan hasilnya pada suatu probabilitas kesalahan hipotesis nihil. Dengan metode kuantitatif akan diperoleh signifikansi perbedaan kelompok atau signifikansi hubungan antar variabel yang diteliti.⁵⁶

2. Menentukan Jenis data

Jenis data yang akan diambil dalam penelitian ini adalah data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif adalah data yang berhubungan dengan angka atau bilangan yang diperoleh dari hasil evaluasi, tes atau observasi. Data kualitatif adalah data yang tidak berupa angka. Data yang akan diperoleh dalam penelitian ini yaitu :

⁵⁵ Winarno Surahmad, *Pengantar Penelitian Ilmiah (Dasar, Metode, Teknik)*, Bandung, Tarsito, 1989, hal. 171

⁵⁶ Syaifuddin Azwar, *Metode penelitian*, Yogyakarta, Pustaka Pelajar, 2007, hal. 5

- 
- a. Data kuantitatif, yaitu data untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum dan sesudah mengikuti tahapan dengan menggunakan model pembelajaran *role playing*, yang diperoleh dengan cara memberikan tes berupa pilihan ganda pada awal dan akhir pembelajaran.
 - b. Data kualitatif, yaitu data untuk mengetahui gambaran secara jelas tentang proses keterlaksanaan dan gambaran motivasi siswa dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* yang diperoleh dari format observasi.

3. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Madrasah Tsanawiyah Negeri (MTsN) Cingambul Kabupaten Majalengka. Adapun alasan peneliti memilih sekolah tersebut sebagai lokasi penelitian adalah :

- a. Model ini belum pernah diterapkan
- b. Sekolah tersebut memiliki permasalahan yang relevan dengan rencana penelitian.

Berdasarkan studi lapangan, khususnya terhadap penerapan model pembelajaran di MTsN Cingambul perlu adanya transformasi model pembelajaran yang berorientasi pada pembelajaran yang berpusat pada siswa (student centered) yaitu pembelajaran yang menekankan siswa sendiri yang membangun pengetahuan dalam rangka mengubah pengetahuan awalnya agar meningkat. Untuk itu peneliti mencoba untuk

melakukan eksperimen model pembelajaran *role playing* dengan harapan dapat membantu guru-guru untuk bisa memperbaiki kemampuan dan mengembangkan daya imajinasi dan kreatifitasnya dalam menyampaikan materi pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Eksperimen dilakukan selama 4 minggu (4 kali pertemuan), yaitu mulai 6 April sampai 30 April 2015.

4. Populasi dan Sampel

a. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.⁵⁷

Populasi adalah keseluruhan objek penelitian. Apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka penelitiannya merupakan penelitian populasi atau studi sensus.⁵⁸

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IX MTs Negeri Cingambul Kabupaten Majalengka tahun pelajaran 2014/2015 yang berjumlah 155 orang siswa.

b. Sampel

⁵⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*, Bandung, CV Alfabeta, 2013, hal. 80

Ibid hal. 81

⁵⁸ Suharsimi Arikunto, *Prosedur penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta, Rineka Cipta, 2006, hal. 102

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 yang diambil dari populasi itu.⁵⁹

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti.⁶⁰ Apabila subyeknya kurang dari 100, lebih baik diambil semua, sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Selanjutnya jika subyeknya besar dapat diambil antara 10-15% atau 20-25% atau lebih.

Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *stratified random sampling*, yaitu bila populasi mempunyai anggota/unsur yang tidak homogen dan berstrata secara proporsional.⁶¹ Dilakukan berdasarkan *stratified random sampling*, maka dari jumlah 155 populasi penulis mengambil sampel sebanyak 40 orang, atau 25% dari jumlah populasi. Teknik penentuan sampel ini penulis berpedoman pada pendapat Arikunto, yang menyatakan bahwa ” apabila populasi lebih dari 100 orang, maka sampelnya adalah 10% sampai 15% atau 20% sampai 25%”.⁶² Dengan pertimbangan ini penulis mengambil satu kelas sebagai sampel

Ibid hal. 130

⁶¹ Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, Bandung, CV Alfabeta, 2006, hal 59

⁶² Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian*, Jakarta, PT Rineka Cipta, 2006, hal. 107.

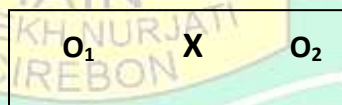
penelitian yaitu kelas IXF tahun ajaran 2014/2015 yang berjumlah 40 siswa.

5. Metode dan Desain Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode quasi eksperimen (*Pre Exsperimental Design*) yaitu penelitian yang dilakukan di lapangan untuk mengetahui sesuatu yang akan terjadi jika diberi perlakuan (*treatment*) secara sengaja dan sistematis terhadap satu kelompok eksperimen berupa pelaksanaan pengajaran dengan menggunakan model *role playing*. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Pretest and Posttest Group*. Di dalam desain ini observasi dilakukan sebanyak 2 kali yaitu sebelum eksperimen dan sesudah eksperimen. Observasi yang dilakukan sebelum eksperimen (O_1) disebut *pretest*, dan observasi sesudah eksperimen (O_2) disebut *posttest*.⁶³ Eksperimen ini dilakukan terhadap satu kelompok eksperimen berupa pelaksanaan pengajaran menggunakan model *role playing* dan hasilnya diamati setelah perlakuan tersebut.

Tabel 1.2

Desain Penelitian Quasi Eksperimen



Keterangan :

⁶³ Suharsimi Arikunto, *Prosedur penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta, Rineka Cipta, 2006, hal. 85

O₁ = Pretest

X = Pelaksanaan Pembelajaran dengan menggunakan model *role playing*

O₂ = Posttest

6. Instrumen Penelitian

Dalam pengumpulan data ini penulis menggunakan instrumen sebagai berikut :

a. Observasi

Observasi adalah pengamatan, meliputi kegiatan pemusatan perhatian terhadap suatu objek dengan menggunakan seluruh alat indera.⁶⁴ Teknik ini dilakukan untuk memperoleh data pendukung yaitu dengan melakukan pengamatan langsung terhadap segala aktivitas pada objek penelitian. Observasi adalah pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian.⁶⁵

Observasi digunakan bila penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar.⁶⁶

Menurut Anas Sudijono, observasi adalah menghimpun bahan-bahan keterangan (data) yang dilakukan dengan mengadakan

Ibid hal. 156

⁶⁵ S. Margono, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung, PT Rineka Cipta, 2004, hal. 158

⁶⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*, Bandung, CV Alfabeta, 2013, hal. 145

pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena-fenomena yang sedang dijadikan sasaran pengamatan.⁶⁷ Observasi digunakan untuk mengamati aktivitas siswa dan guru dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* dan untuk mengamati gambaran motivasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Melalui observasi ini diharapkan peneliti dapat memperoleh gambaran keadaan realitas aktivitas guru dan siswa dan gambaran motivasi siswa selama proses pembelajaran. Cara pengisian lembar observasi keterlaksanaan model pembelajaran *role playing* yaitu dengan tanda *ceklist* (√) pada masing-masing tahapan atau kegiatan yang dilakukan guru dan siswa selama proses pembelajaran. Sedangkan cara pengisian lembar gambaran motivasi siswa yaitu dengan tanda *ceklist* (√) pada masing-masing tahapan atau kegiatan siswa dan disajikan secara deskriptif. Berikut tahapan indikator aktivitas guru dan siswa dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* dan tahapan indikator gambaran motivasi siswa, yaitu :

1. Indikator Aktivitas guru

- 1) Menyajikan atau membantu siswa memilih situasi bermain peran yang tepat.

⁶⁷ Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta, PT Raja Grafindo Persada, 2008, hal. 76

- 2) Membangun suasana yang mendukung, yang mendorong siswa untuk bertindak “seolah-olah” tanpa perasaan malu.
- 3) Mengelola situasi bermain peran dengan cara yang sebaik-baiknya untuk mendorong timbulnya spontanitas dan belajar.
- 4) Mengajarkan keterampilan mengobservasi dan mendengarkan secara efektif kemudian menafsirkan dengan tepat apa yang mereka lihat dan dengarkan.⁶⁸

2. Indikator Aktivitas Siswa

- 1) Menyiapkan untuk memilih situasi bermain peran dengan baik.
- 2) Menyiapkan mental dengan membangun keberanian tanpa perasaan malu sehingga terdorong untuk melakukan pemeranan yang diperankan dengan sebaik-baiknya.
- 3) Mempelajari situasi bermain peran dengan cara sebaik-baiknya untuk mendorong timbulnya spontanitas dan belajar.
- 4) Mempelajari keterampilan mengobservasi dan mendengarkan secara efektif kemudian menafsirkan dengan tepat apa yang dilihat dan yang didengar.

⁶⁸ Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, Jogjakarta, Ar-Ruzz Media, 2013 hal. 161-162

3. Indikator Motivasi Siswa

- a) Memiliki gairah yang tinggi.
- b) Penuh semangat.
- c) Memiliki rasa penasaran atau rasa ingin tahu yang tinggi.
- d) Mampu “jalan sendiri” ketika guru meminta siswa mengerjakan sesuatu.
- e) Memiliki rasa percaya diri.
- f) Memiliki daya konsentrasi yang lebih tinggi.
- g) Kesulitan dianggap sebagai tantangan yang harus diatasi.
- h) Memiliki kesabaran dan daya juang yang tinggi.

b. Tes

Tes merupakan alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dengan cara dan aturan-aturan yang sudah ditentukan.⁶⁹

Menurut Hamzah B.Uno, tes adalah suatu pertanyaan, tugas, atau seperangkat tugas yang direncanakan untuk memperoleh informasi, yang setiap butir pertanyaan mempunyai jawaban, dan memberikan implikasi bahwa setiap butir tes menuntut jawaban dari orang yang di tes.⁷⁰

⁶⁹ Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta, PT Bumi Aksara, 2005, hal. 53

⁷⁰ Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran (Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif)*, Jakarta, PT Bumi Aksara, 2007 hal. 71

Instrumen tes seringkali digunakan untuk mengukur hasil belajar aspek kognitif (pengetahuan).

Untuk mengukur variabel mengenai hasil belajar siswa pada materi jual beli, maka dalam penelitian ini digunakan instrument berupa tes.

Tes yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa yaitu berbentuk pilihan ganda (PG). Tes hasil belajar ini berjumlah 20 soal, soal yang diberikan sesuai dengan materi pokok jual beli yang indicator pencapaiannya meliputi pengetahuan (C_1), pemahaman (C_2) dan penerapan (C_3).

7. Analisis Instrumen

a. Obsevasi

Pedoman observasi ini terlebih dahulu dianalisis secara kualitatif oleh orang yang ahli dibidangnya. Pedoman observasi ini ditelaah dan diuji keterbacaannya oleh observer dengan format terlampir pada Lampiran Penelaahan Format Observasi.

b. Tes

Tes merupakan uji coba instrument penelitian yang dilakukan untuk mengukur atau mengetahui instrument yang digunakan apakah telah memenuhi syarat serta layak digunakan sebagai alat pengambil data atau belum, juga untuk mengetahui validitas, realibilitas, daya pembeda dan kesukaran.

c. Uji validitas

Validitas adalah keadaan yang menggambarkan tingkat instrument yang bersangkutan mampu mengukur apa yang akan diukur.⁷¹ Suatu tes dikatakan valid apabila tes tersebut dapat mengukur apa yang hendak diukur dan seharusnya dievaluasi atau diukur.

Salah satu cara untuk menghitung validitas item soal adalah :

$$Y_{pbi} = \frac{M_p - M_t}{S_t} \frac{\bar{p}}{q}$$

Keterangan :

Y_{pbi} = koefisien korelasi biserial

M_p = rerata skor dari subjek yang menjawab betul bagi item yang dicari validitasnya.

M_t = rerata skor total

S_t = standar deviasi

⁷¹ Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta, PT Bumi Aksara, 2005, hal. 219

q = proporsi siswa yang menjawab salah ($q = 1-p$)

Tolak ukur yang digunakan untuk menginterpretasikan derajat realibilitas digunakan kriteria sebagai berikut :

Tabel 1.3
Derajat Validitas

Koefisien Korelasi	Interpretasi
$0,80 < r_{XY} < 1,00$	Sangat tinggi
$0,60 < r_{XY} < 0,80$	Tinggi
$0,40 < r_{XY} < 0,60$	Sedang
$0,20 < r_{XY} < 0,40$	Rendah
$0,00 < r_{XY} < 0,20$	Sangat Rendah
$r_{XY} < 0,00$	Tidak valid

d. Uji reliabilitas

Reliabilitas adalah ukuran sejauh mana suatu alat ukur dapat memberikan gambaran yang benar-benar dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena soal tersebut sudah baik. Untuk menghitung reliabilitas tes bentuk pilihan ganda, rumus yang digunakan ialah rumus Flanagan sebagai berikut :

$$r_{11} = 2 \left[1 - \frac{S_1^2 + S_2^2}{S_1^2} \right]$$

Keterangan :

r_{11} = reliabilitas tes

S_1^2 = varians belahan pertama (1) yaitu varian skor item ganjil

S_2^2 = varians belahan kedua (2) yaitu varian skor item genap

S_1^2 = Varian skor total

Tolak ukur yang digunakan untuk menginterpretasikan derajat reliabilitas digunakan kriteria sebagai berikut :

Tabel 1.4
Derajat Reliabilitas

Kategori	Klasifikasi
$r_{11} \leq 0,20$	Sangat rendah
$0,20 < r_{11} \leq 0,40$	Rendah
$0,40 < r_{11} \leq 0,60$	Sedang
$0,60 < r_{11} \leq 0,80$	Tinggi
$0,80 < r_{11} \leq 1,00$	Sangat Tinggi

e. Tingkat Kesukaran

Indeks kesukaran suatu butir soal menyatakan derajat kesukaran butir soal, sehingga kemungkinan soal itu tergolong sangat mudah, mudah, sedang, sukar, dan sangat sukar. Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah dan yang tidak terlalu susah. Untuk mengetahui tingkat kesukaran tiap butir soal digunakan rumus sebagai berikut :

$$IK = \frac{JB_A + JB_B}{2JS_A}$$

Untuk menentukan tolak ukur kesukaran tiap butir soal digunakan klasifikasi sebagai berikut :

Tabel 1.5
Derajat Indeks Kesukaran

Kategori	Klasifikasi
$IK \leq 0,00$	Soal terlalu sukar
$0,00 < IK \leq 0,30$	Soal sukar
$0,30 < IK \leq 0,70$	Soal sedang
$0,70 < IK \leq 1,00$	Soal mudah
$IK \leq 1,00$	Soal terlalu mudah

f. Daya Pembeda

Daya pembeda suatu butir soal adalah kemampuan suatu butir soal untuk membedakan siswa yang mempunyai kemampuan tinggi dengan siswa yang kemampuannya rendah. Untuk mengukur daya beda tiap butir soal digunakan rumus sebagai berikut :

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

Keterangan :

DP = daya pembeda

JB_A = jumlah jawaban benar siswa kelompok atas

JB_B = jumlah jawaban benar siswa kelompok bawah

JS_A = jumlah siswa kelompok atas

Untuk menentukan tolak ukur daya pembeda tiap butir soal digunakan klasifikasi sebagai berikut :

Tabel 1.6
Derajat Daya Pembeda

Kategori	Klasifikasi
$DP \leq 0,00$	Sangat jelek
$0,00 < DP \leq 0,20$	Jelek
$0,20 < DP \leq 0,40$	Cukup
$0,40 < DP \leq 0,70$	Baik
$0,70 < DP \leq 1,00$	Sangat baik

8. Teknik Analisis Data

Analisis yang digunakan adalah analisis deskriptif yang bertujuan untuk memberikan deskripsi mengenai subyek penelitian berdasarkan data dari variabel yang diperoleh dari kelompok subyek yang diteliti.⁷²

Analisis data penelitian merupakan bagian yang penting dalam metode ilmiah, karena dengan melakukan analisis data tersebut dapat diberi arti dan makna yang berguna dalam pemecahan masalah penelitian. Adapun Teknis analisis data yang akan digunakan adalah sebagai berikut:

a. Analisis Keterlaksanaan Model Pembelajaran Role Playing

Menganalisis data hasil observasi terhadap keterlaksanaan model pembelajaran diolah dan dihitung skala nilai atau mengkonversikan data hasil observasi standar 100, kemudian melakukan analisis dan interpretasi seluruh hasil pengalaman tersebut yang sifatnya subjektif, yakni diperoleh berdasarkan hasil pengamatan.

⁷² Syaifuddin Azwar, *Metode penelitian*, Yogyakarta, Pustaka Pelajar, 2007, hal. 126

Untuk menghitung presentasi keterlaksanaan proses pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran *role playing* digunakan instrument skala Guttman. Jawaban dapat dibuat dengan skor tertinggi satu dan terendah nol dengan pilihan jawaban ya dan tidak. Hasil observasi aktivitas siswa tersebut kemudian dianalisis dengan perhitungan sebagai berikut :

$$\text{Persentase} = \frac{\text{skor hasil observasi}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 \%$$

Berdasarkan % hasil observasi dapat diklasifikasikan dalam tabel interpretasi di bawah ini :

Tabel 1.7
Interpretasi Keterlaksanaan Model Pembelajaran Role Playing

Persentase	Interpretasi
0,00 – 2,49	Sangat kurang
2,50 – 37,59	Kurang
37,60 – 62,59	Sedang
62,60 – 87,59	Baik
87,60 – 100	Sangat baik

1) Analisis Gambaran Motivasi Belajar Siswa

Analisis gambaran motivasi belajar siswa diperoleh dari hasil observasi aktivitas siswa dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* selama pembelajaran berlangsung. Adapun langkah-langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- a. Dinilai berdasarkan kriteria keterlaksanaan yang terdapat dalam lembar observasi.
- b. Disajikan secara deskriptif oleh observer atau pengamat.

Untuk menghitung persentasi gambaran motivasi belajar siswa yaitu :

$$\text{Persentase} = \frac{\text{skor hasil observasi}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 \%$$

Berdasarkan % hasil observasi dapat diklasifikasikan dalam tabel interpretasi di bawah ini :

Tabel 1.8
Interpretasi Gambaran Motivasi

Persentase %	Interpretasi
0,00 – 2,49	Sangat kurang
2,50 – 37,59	Kurang
37,60 – 62,59	Sedang
62,60 – 87,59	Baik
87,60 – 100	Sangat baik

2) Analisis Data Hasil Belajar

Untuk menganalisis data hasil belajar siswa, maka diperlukan langkah-langkah sebagai berikut :

a) Menghitung Skor Mentah

Untuk menghitung skor mentah berdasarkan pada aturan yang telah ditentukan sesuai dengan jenjang

tingkatan soal yang meliputi : C₁, C₂ dan C₃ untuk menentukan nilai pada soal uraian digunakan rumus :

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan :

NP = Nilai persen aktivitas siswa yang dicari atau yang diharapkan

R = Jumlah skor yang diperoleh

SM = Skor maksimum ideal

100 = Bilangan tetap

Mengklasifikasikan nilai siswa dengan kategori sebagai berikut:

Tabel 1.9
Kategori Nilai Siswa

Nilai	Kategori
87,60 – 100	Sangat baik
62,60 – 87,59	Baik
37,60 – 62,59	Cukup
2,50 – 37,59	Kurang
0,00 – 2,49	Jelek

b) Menghitung Indeks Gain

Untuk mendapatkan gambaran peningkatan hasil belajar siswa, dengan terlebih dahulu menganalisa dari

hasil pretest dan postest. Setelah itu kemudian menghitung nilai indeks gainnya (IG) dengan rumus :

$$IG = \frac{\text{skor postes} - \text{skor pretes}}{\text{Skor maksimum} - \text{skor prêtes}}$$

Dengan kriteria sebagai berikut :

Tabel 1.10
Indeks Gain

Nilai	Kategori
$0,00 < g \leq 0,30$	Rendah
$0,30 < g \leq 0,70$	Sedang
$0,70 < g \leq 1,00$	Tinggi

c) Uji Normalitas

Untuk menguji apakah data terdistribusi normal atau tidak, maka dilakukan uji normalitas. Kenormalan data dapat diuji dengan menggunakan distribusi chi kuadrat. Adapun langkah-langkah pengolahan datanya adalah sebagai berikut :

- 1) Menentukan rentang skor (R)

$$R = \text{Skor tertinggi} - \text{Skor terendah}$$

- 2) Menentukan banyaknya kelas interval

$$K = 1 + (3,3) \log N$$

Dengan N = Jumlah siswa

- 3) Menentukan panjang kelas interval (P)

$$P = \frac{R}{K}$$

Keterangan :

P = Panjang kelas interval

R = Rentang skor

K = Banyaknya kelas interval

- 4) Membuat tabel distribusi frekuensi observasi dan frekuensi ekspektasi.

- 5) Menentukan harga rata-rata

$$\chi = \frac{\sum f_i \chi_i}{\sum f_i}$$

Keterangan :

χ = Rata-rata

χ_i = Nilai siswa

f_i = Frekuensi nilai siswa

- 6) Menentukan standar deviasi

$$S = \frac{n \cdot \sum f_i X_i^2 - (\sum f_i X_i)^2}{n(n-1)}$$

- 7) Menghitung harga baku (Z)

$$Z = \frac{x - \bar{x}}{S}$$

8) Menentukan luas interval (L)

$$L = | Z_{\text{tabel}(2)} - Z_{\text{tabel}(1)} |$$

9) Menghitung frekuensi ekspektasi (E_i)

$$E_i = n \times L$$

10) Menghitung nilai X^2 (chi kuadrat)

$$X^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

Keterangan :

O_i = Frekuensi yang diamati, kategori ke-i

E_i = Frekuensi yang diharapkan dari kategori ke-i

- Jika $X^2_{\text{hitung}} \leq X^2_{\text{tabel}}$, berarti data tersebut berdistribusi normal.
- Jika $X^2_{\text{hitung}} \geq X^2_{\text{tabel}}$, berarti data tersebut berdistribusi tidak normal.

11) Menentukan derajat kebebasan (dk)

Dk = k-3, dengan k = banyaknya kelas interval

9. Uji Hipotesis

Uji hipotesis digunakan untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menerapkan model pembelajaran *role playing*. Untuk

melakukan uji hipotesis ini dilakukan dengan cara pengujian statistik data.

1) Lakukan tes rata-rata, dengan menggunakan rumus :

$$t_{hitung} = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{d}}{N(N-1)}}$$

Keterangan :

M_d = Rata-rata dari gain antara tes akhir dan tes awal

d = Gain skor tes akhir terhadap tes awal setiap subjek

N = Jumlah subjek

Kemudian langkah selanjutnya adalah menentukan nilai table.

- Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_a diterima dan H_o ditolak, artinya terjadi peningkatan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah memperoleh pembelajaran dengan menggunakan model role playing pada materi Fiqih tentang jual beli.
- Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_o diterima dan H_a ditolak, artinya tidak terjadi peningkatan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah memperoleh pembelajaran dengan menggunakan model *role playing* pada materi Fiqih tentang jual beli.

2) Apabila data terdistribusi tidak normal maka dilakukan dengan uji Wilcoxon Match Pairs Test

$$z = \frac{T - \mu_T}{\sigma_T}$$

Keterangan :

T = jumlah jenjang/rangking yang terendah

$$\mu_T = \frac{n(n+1)}{4}$$

$$\sigma_T = \sqrt{\frac{n(n+1)(2n+1)}{12}}$$

Dengan demikian

Kriteria

- $Z_{hitung} > Z_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima
- $Z_{hitung} < Z_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak

