

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

1. Pendekatan Penelitian

Sesuai dengan judul yang diambil oleh peneliti maka metode penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, yaitu untuk memperoleh signifikansi antar variabel yang diteliti. Pendekatan kuantitatif adalah penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.¹

Sedangkan menurut Ahmad Tanzeh, penelitian kuantitatif pada dasarnya menggunakan pendekatan deduktif-induktif, artinya pendekatan yang berangkat dari suatu kerangka teori, gagasan para ahli, maupun pemahaman peneliti berdasarkan pengalamannya, kemudian dikembangkan menjadi permasalahan beserta pemecahan yang diajukan untuk memperoleh pembenaran (verifikasi) dalam bentuk dukungan data empiris di lapangan.²

¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2015), hal. 14

² Ahmad Tanzeh, *Metodologi Penelitian Praktis*, (Yogyakarta: Teras, 2011), hal. 63

2. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen. Penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain.³ Desain ini memiliki kelas kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Dalam *Quasi Experimental Design* terdapat dua bentuk desain quasi eksperimen, yaitu *Time-Series Design* dan *Nonequivalent Posttest-Only Control Group Design*. Jenis eksperimen yang dipilih oleh peneliti adalah desain *Nonequivalent Posttest-Only Control Group Design*.

Pada desain eksperimen ini terdapat kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai pembanding. Pada penelitian ini, peneliti memberi perlakuan yang khusus dengan menggunakan metode *Role Playing* dalam pembelajaran Aqidah Akhlak pada kelas eksperimen. Sedangkan pada kelas kontrol tidak diberi perlakuan khusus, desain ini digambarkan sebagai berikut:

Kelas	Perlakuan	Posttes
Eksperimen	X	O ₁
Kontrol	-	O ₂

Gambar 3.1 *The Non-Equivalent Posttest-Only Control Group Design*

³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2015), hal. 107

Keterangan :

O_1 = Hasil *post test* kelas eksperimen.

O_2 = Hasil *post test* kelas kontrol.

X = Perlakuan khusus (metode *Role Playing*).

- =Perlakuan yang biasa dilakukan guru dalam mengajar yaitu konvensional.

Dalam desain ini terdapat dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kemudian kelas eksperimen diberikan perlakuan khusus dengan metode pembelajaran *role playing*. Sedangkan kelas kontrol perlakuan yang diterima berupa perlakuan seperti biasanya dalam mengajar.⁴ Kelompok eksperimen dalam penelitian ini adalah kelompok kelas pertama dengan metode *role playing* yaitu kelas VIII J, sedangkan kelompok kontrol adalah kelompok yang tidak diberi perlakuan. Kelompok kontrol dalam penelitian ini adalah kelompok kelas kedua dengan metode konvensional yaitu kelas VIII K. Perlakuan yang biasa dilakukan guru dalam mengajar yaitu dengan metode ceramah.

⁴ Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010), hal. 206

B. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah Obyek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian.⁵ Adapun variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Variabel Bebas

Dalam penelitian ini variabel bebasnya adalah metode *Role Playing* yang disebut variabel X.

2. Variabel Terikat

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel terikat yaitu:

- a. Y_1 = Kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas VIII di MTsN 2 Tulungagung
- b. Y_2 = Motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas VIII di MTsN 2 Tulungagung

C. Populasi, Sampel Dan Teknik Sampling

1. Populasi

Karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan.⁶ Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas VIII di MTsN 2 Tulungagung yang berjumlah 425 siswa.

⁵ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), hal. 161

⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian...*, hal. 117.

2. Sampel

Sampel diambil dari populasi penelitian yang mencerminkan dari segala sesuatu populasi dan diharapkan dapat mewakili seluruh anggotanya.⁷ Sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas VIII J sebagai kelas eksperimen dan VIII K sebagai kelas kontrol di MTsN 2 Tulungagung.

3. Teknik Sampling

Teknik sampling merupakan teknik pengambilan sampel.⁸ Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik sampling *Cluster Random Sampling*, yaitu pengambilan sampel atau pengambilan sampel secara acak yang berdasarkan pada kelas. *Cluster Random Sampling* digunakan untuk menentukan sampel dari kelas yang ada. Peneliti menggunakan teknik ini karena obyek yang diteliti bukan berdasarkan individu melainkan kelompok.

D. Kisi-kisi Instrumen

Dalam penelitian yang berjudul Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Kreativitas dan Motivasi belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Di Kelas VIII MTsN 2 Tulungagung ini terdapat satu variabel X yaitu metode *Role Playing* dan dua variabel Y yaitu kreativitas dan motivasi belajar. Untuk mengetahui kreativitas belajar siswa digunakan angket kreativitas, sedangkan untuk mengetahui

⁷ *Ibid*, hal.118

⁸ *Ibid.*, hal.118

motivasi belajar siswa digunakan angket motivasi. Berikut ini adalah tabel kisi-kisi instrumen angket yang akan digunakan penelitian:

Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Angket Motivasi

Variabel	Sub Indikator	Indikator	Nomer Item	
			Positif	Negatif
Motivasi Belajar ⁹	Intrinsik	Adanya kebutuhan dalam belajar	3,4,5,16	7,8,9
		Adanya dorongan dalam belajar	13	10,12,14
	Ekstrinsik	Adanya tujuan dalam belajar	2,6,15	1,11
Jumlah			8	8

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Angket Kreativitas Belajar

Variabel	Sub Indikator	Indikator	Nomer Item	
			Positif	Negatif
Kreativitas Belajar Siswa ¹⁰	Keterampilan Berpikir Secara Lancar	Keterampilan dalam mencetuskan gagasan, jawaban, penyelesaian masalah atau pertanyaan	8	
		Keterampilan memberikan cara atau saran	1	
		Keterampilan dalam memikirkan jawaban alternatif	12	
	Keterampilan Berpikir Luwes (Fleksibel)	Keterampilan dalam menghasilkan gagasan, jawaban atau pertanyaan yang bervariasi	7	2,5
		Keterampilan dalam melihat masalah dari sudut	9,13,20	3,4

⁹ Oemar Hamalik, *Psikologi Belajar...*, hal. 173 – 174.

¹⁰ Asrori, *Psikologi Pembelajaran...*, hal. 62

Variabel	Sub Indikator	Indikator	Nomer Item	
			Positif	Negatif
		pandang yang berbeda-beda		
		Keterampilan dalam mencari banyak alternatif yang berbeda-beda	10	
		Keterampilan dalam cara pendekatan atau cara pemikiran	6	
	Keterampilan Berpikir Orisinal	Kemampuan melahirkan ungkapan yang baru dan unik	16	
		Memikirkan cara yang tidak lazim dalam mengungkapkan diri		11
		Kemampuan dalam mengkombinasi		17
	Keterampilan dalam Memperinci (Mengelaborasi)	Keterampilan dalam memperkaya atau mengembangkan gagasan	14,18	19
		Keterampilan dalam menambahkan atau memperinci detil-detil dari suatu obyek		15
Jumlah			12	8

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data.¹¹ Adapun instrumen dalam penelitian ini adalah:

1. Pedoman Observasi

Pedoman observasi merupakan alat bantu dalam penelitian dalam mengumpulkan data melalui pengamatan tentang keadaan siswa.

2. Pedoman angket/ kuesioner

Angket/kuesioner adalah alat bantu yang digunakan untuk mengukur dan mengambil data terkait respon siswa atas pernyataan-pernyataan yang telah diberikan. Angket dalam penelitian ini berupa angket tertutup, karena responden menjawab pertanyaan atau pernyataan secara pribadi.

3. Pedoman dokumentasi

Pedoman dokumentasi digunakan untuk memperoleh data tentang keadaan sekolah, data siswa dan sebagainya.

F. Data dan Sumber Data

1. Data

Data adalah informasi tentang sebuah gejala yang harus dicatat.¹² Data yang dikumpulkan dalam penelitian digunakan untuk menguji hipotesis atau menjawab pertanyaan yang telah

¹¹ Arikunto, *Prosedur Penelitian...*, hal.160

¹² Tanzeh, *Metodologi Penelitian...*, hal.79

dirumuskan. Karena data yang diperoleh akan dijadikan landasan dalam mengambil kesimpulan, data yang dikumpulkan haruslah data yang benar.

2. Sumber Data

Sumber data adalah subjek dimana data diperoleh. Sumber data dibagi menjadi dua jenis, yaitu data primer dan skunder.¹³ Adapun yang menjadi data primer dalam penelitian ini adalah data yang diperoleh dari pengisian angket siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sedangkan yang menjadi data sekunder dalam penelitian ini adalah data yang dokumentasi, data siswa, hasil observasi, dan sebagainya

G. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi adalah pengamatan atau penginderaan secara khusus dengan penuh perhatian dan keuletan, sehingga objek yang tanpa diobservasi tidak bisa terungkap datanya menjadi terungkap datanya.¹⁴ Observasi dilakukan untuk mengetahui keadaan sekolah dan siswa. Data observasi yang diperoleh dari penelitian ini adalah dari kegiatan siswa selama proses kegiatan belajar mengajar untuk mendapatkan informasi yang diinginkan.

¹³ *Ibid.*, hal. 80

¹⁴ Mohammad Ali dan Muhammad Asrori, *Metodologi & Aplikasi Riset Pendidikan*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), hal. 254-256.

2. Angket

Angket adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.¹⁵ Dalam penelitian ini, Angket diberikan ketika kelas sudah diberi perlakuan atau *treatment*. Angket diberikan kepada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Hal ini dilakukan untuk mengetahui perbedaan antara kreativitas dan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Aqidah Akhlak dikelas yang menggunakan metode *role playing* dan yang menggunakan metode konvensional. Angket yang digunakan berupa pernyataan berjumlah 20 item untuk angket kreativitas dan 16 item untuk angket motivasi. Peneliti menggunakan jenis angket langsung tertutup, karena responden menjawab pernyataan secara pribadi.

3. Dokumentasi

Dokumentasi Lembar dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan data siswa. selain itu, untuk pengumpulan dokumen berupa data-data mengenai sekolah, keadaan siswa, guru.

Sebuah instrumen yang baik adalah instrumen yang valid dan reliabel. Jadi sebelum angket diberikan kepada sampel maka perlu diuji cobakan terlebih dahulu untuk mengetahui valid dan reliabel.

¹⁵ *Ibid*, hal. 142-144.

a. Uji validitas

Validitas berhubungan dengan kemampuan untuk mengukur secara tepat sesuatu yang diinginkan diukur.¹⁶ Jadi, validitas merupakan suatu alat ukur yang tepat untuk mengukur apa yang ingin diukur. Uji validitas pada penelitian ini item angket dikatakan valid apabila $r_{hitung} \geq r_{tabel}$. Untuk menghitung validitas item soal digunakan perhitungan statistik korelasi *Product Moment* yaitu dengan menggunakan *SPSS (Statistical Product and Service Solution)16.0 for Window*. Berikut adalah langkah-langkah pengujian validitas dengan SPSS adalah:

- 1) Aktifkan program SPSS → klik *Variabel View*, definisikan data → klik data view, masukkan data
- 2) Klik *Analyze* → *Correlate* → *Bivariate*
- 3) Masukkan semua item ke kotak variabel → klik *Ok*.

b. Uji reliabilitas

Reabilitas merupakan akurasi dan presisi yang dihasilkan oleh alat ukur dalam melakukan pengukuran.¹⁷ Untuk menguji reliabilitas angket kreativitas dan motivasi belajar dalam penelitian ini digunakan rumus *Cronbach Alpha's*. Untuk menghitung reliabilitas pada penelitian ini, instrumen dikatakan reliabel apabila nilai $r_{hitung} \geq r_{tabel}$.

¹⁶ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2009), hal. 114.

¹⁷ *Ibid.*, hal. 154.

Berikut adalah langkah-langkah pengujian reliabilitas dengan SPSS:

- 1) Aktifkan program SPSS → klik *Variabel View*, definisikan data → klik data view, masukkan data
- 2) Klik *Analyze* → *Scale* → *Reliability Analysis*
- 3) Masukkan semua variabel ke dalam kotak item → pilih formula *Alpha* → klik *Ok*

H. Analisis Data

Setelah data terkumpul, peneliti melakukan pengolahan dan analisis data yang diperoleh agar dapat digunakan untuk menjawab rumusan masalah yang diajukan. Adapun tahap-tahapnya adalah sebagai berikut:

1. Tahap Pertama (Pengolahan Data)

Langkah-langkah yang dilakukan dalam pengolahan data penelitian kuantitatif adalah sebagai berikut:¹⁸

a. Pengklasifikasian data

Pengklasifikasian data dilakukan dengan menggolongkan aneka ragam jawaban ke dalam kategori-kategori yang jumlahnya lebih terbatas. Pengklasifikasian kategori tersebut penyusunannya harus dibuat berdasarkan kriteria tunggal yaitu setiap kategori harus dibuat lengkap, tidak ada satupun jawaban responden yang tidak mendapat

¹⁸ Arikunto, *Prosedur Penelitian*,... hal.93

tempat dan kategori yang satu dengan yang lainnya tidak tumpang tindih.

b. Editing

Memeriksa kembali data yang telah masuk ke responden mana yang relevan dan mana yang tidak relevan. Jadi editing adalah pekerjaan mengoreksi atau melakukan pengecekan. Angket ditarik kembali serta diperiksa apakah setiap pertanyaan sudah dijawab, seandainya sudah dijawab apakah sudah benar.

c. Koding

Yaitu pemberian tanda, simbol atau kode bagi tiap-tiap data yang termasuk dalam kategori yang sama, dalam penelitian ini sedang disesuaikan dengan variabel penelitian dengan kode.

d. Skoring

Yaitu memberikan angka pada lembar jawaban angket tiap subjek skor dari tiap item atau pertanyaan pada angket ditentukan sesuai dengan perangkat *option* (pilihan) sebagai berikut:

1. Yang berkonotasi sangat tinggi diberi skor 5
2. Yang berkonotasi tinggi diberi skor 4
3. Yang berkonotasi cukup diberi skor 3
4. Yang berkonotasi kurang diberi skor 2
5. Yang berkonotasi rendah diberi skor 1

e. Tabulasi

Data-data dari hasil penelitian yang diperoleh digolongkan kategori jawabannya berdasarkan variabel dan sub-sub variabel yang diteliti kemudian dimasukkan ke dalam tabel. Tabulasi dalam pengolahan data adalah usaha penyajian data yang dilakukan dengan bentuk tabel. Pengolahan data yang berbentuk tabel ini biasanya mengarah kepada analisa kuantitatif, pengolahan data yang berbentuk tabel ini dapat berbentuk tabel distribusi frekwensi maupun dapat berbentuk tabel silang.

2. Tahap Kedua (Analisis Data)

Analisis data adalah proses mengatur urutan data, mengorganisasikannya ke dalam suatu pola, kategorisasi dan satuan uraian dasar. Analisis data ini dilakukan setelah data yang diperoleh dari sampel melalui instrumen yang dipilih dan akan digunakan untuk menjawab masalah dalam penelitian atau untuk menguji hipotesis yang diajukan melalui penyajian data.¹⁹ Jenis data yang digunakan peneliti adalah kuantitatif, maka peneliti dalam analisisnya menggunakan analisa statistik.

Adapun tahap-tahap analisis data pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

¹⁹ *Ibid.*, hal.95-96

a. Uji Prasyarat

1) Uji Homogenitas

Untuk mempermudah penghitungan homogenitas data, peneliti menggunakan program *SPSS* 16.0. Untuk mempermudah penghitungan homogenitas data, peneliti menggunakan program *SPSS* 16.0 dengan ketentuan sebagai berikut:

- a) Jika nilai *signifikansi* atau *sig.(2-tailed)* $< 0,05$ maka data tersebut mempunyai varians tidak sama/tidak homogen.
- b) Jika nilai *signifikansi* atau *sig.(2-tailed)* $> 0,05$ maka data tersebut mempunyai varians sama/homogen.

2) Uji Normalitas

Untuk mempermudah penghitungan normalitas data, peneliti menggunakan program *SPSS* 16.0 untuk melakukan uji *kolmogorov-smirnov*. Untuk mempermudah penghitungan normalitas data, peneliti menggunakan program *SPSS* 16.0 untuk melakukan uji *kolmogorov-smirnov* dengan ketentuan sebagai berikut:

- 1) Jika nilai *Asymp.Sig.(2-tailed)* $< 0,05$ maka data tersebut berdistribusi tidak normal.
- 2) Jika nilai *Asymp.Sig.(2-tailed)* $\geq 0,05$ maka data tersebut berdistribusi normal.

b. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui hipotesis yang telah diajukan diolah atau diterima. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji *independent sample t-test* dan uji Manova. Untuk memudahkan penelitian, peneliti menggunakan bantuan *SPSS (Statistical Product and Service Solution) 16.0 for Windows*.

1) uji *independent sample t-test*. Adapun hipotesis pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan metode pembelajaran *Role Playing* terhadap kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran Aqidah Akhlak kelas VIII di MTsN 2 Tulungagung

H_0 : Tidak Terdapat pengaruh yang signifikan metode pembelajaran *Role Playing* terhadap kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran Aqidah Akhlak kelas VIII di MTsN 2 Tulungagung

H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan metode pembelajaran *Role Playing* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Aqidah Akhlak kelas VIII di MTsN 2 Tulungagung

H_0 : Tidak terdapat pengaruh metode pembelajaran *Role Playing* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Aqidah Akhlak kelas VIII di

MTsN 2 Tulungagung

Langkah-langkah uji *t independent* dengan SPSS adalah sebagai berikut:

- a) Klik *Variabel View* → masukkan data
- b) Klik *Analyze* → *Compare Means* → *Independent Sample T-Test* → masukkan variabel pertama ke dalam kotak *Test Variabel (s)* dan variabel kedua ke kotak *Grouping Variabel*
- c) Klik *Define Groups* → masukkan angka 1 pada Group 1 dan angka 2 pada Group 2 → klik *Continue*
- d) Klik *Options* → kemudian pada kotak *Confidence Interval Percentage* isikan 95 → klik *Continue*
- e) Klik *Ok*

Adapun pengambilan keputusan uji *t-test* adalah dengan membandingkan t_{hitung} dengan t_{tabel} pada taraf signifikansi 5%. Apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka hipotesis diterima, sebaliknya apabila $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ maka hipotesis ditolak.

2) Uji manova

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan analisis uji manova, untuk menguji adanya pengaruh satu variabel bebas yakni metode *role playing* terhadap dua variabel terikat yaitu kreativitas (Y_1) dan motivasi belajar (Y_2) siswa pada mata pelajaran Aqidah Akhlak kelas VIII di

MTsN 2 Tulungagung. Adapun pengujian hipotesis sebagai berikut:

H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan metode pembelajaran *Role Playing* terhadap kreativitas dan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Aqidah Akhlak kelas VIII di MTsN 2 Tulungagung

H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan metode pembelajaran *Role Playing* terhadap kreativitas dan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Aqidah Akhlak kelas VIII di MTsN 2 Tulungagung

Langkah-langkah uji manova dengan menggunakan SPSS adalah sebagai berikut:

- a) Klik *Variabel View* → klik kolom kelas *Values*, maka akan muncul kotak dialog *Value Labels* pada kotak *Value*, tuliskan untuk kotak value 1 dengan label kelas eksperimen, kemudian klik add, dan tuliskan 2 untuk kelas kontrol
- b) Klik *data View* → masukkan nilai yang akan diuji
- c) Klik *Analyze* → *General Linear Model* → *Multivariate*
- d) Kemudian muncul kotak dialog, masukkan nilai motivasi dan hasil belajar ke kolom *Dependent*

Variabels dan masukkan kelas kedalam kolom *Fixed Factor (s)*

- e) Klik *Post Hoc* → pindahkan kelas pada kolom *Post Hoc Test For* → Klik *Continue*
- f) Klik option → pindahkan kelas pada kolom *Display Meas For*, centang *Deskriptive Statistics* dan *Homogeneity Test* → klik *Continue*
- g) Klik *Ok*

Adapun pengambilan keputusan uji manova adalah apabila $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka hipotesis diterima, sebaliknya apabila $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ maka hipotesis ditolak.