

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Rancangan Penelitian**

##### **1. Pendekatan Penelitian**

Pendekatan penelitian ini, sesuai dengan judul yang diambil peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif untuk memperoleh signifikansi antar variabel yang diteliti. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Ahmad Tanzeh, bahwa 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.<sup>1</sup>

Metode kuantitatif ini disebut sebagai metode positivistik karena berlandaskan pada filsafat positivisme. Metode ini sebagai metode ilmiah atau scientific karena telah memenuhi kaidah-kaidah ilmiah yaitu konkrit atau empiris, obyektif, terukur, rasional, dan sistematis. Metode ini disebut juga metode discovery, karena dengan metode ini dapat ditemukan dan

---

<sup>1</sup> Ahmad Tanzeh, *Metodologi Penelitian Praktis*, (Yogyakarta: Teras, 2011) hal. 63

dikembangkan berbagai iptek baru. Metode ini disebut metode kuantitatif karena data penelitian berupa angka dan analisis menggunakan statistik.<sup>2</sup>

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa pendekatan metode kuantitatif adalah pendekatan penelitian yang menggunakan teori para ahli ataupun pemahan dari peneliti itu sendiri yang dijadikan permasalahan oleh peneliti serta di dalam pemecahan masalahnya berbentuk data yang diambil sesuai yang ada di lapangan.

## 2. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari “sesuatu” yang dikenakan pada subjek yang sedang diselidiki.<sup>3</sup>

Peneliti menggunakan penelitian eksperimen karena ingin menguji hipotesis, apakah ada pengaruh metode pembelajaran *role playing* terhadap motivasi belajar pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam peserta didik ketika sesudah diterapkannya metode pembelajaran *role playing* pada materi isro' mi'roj nabi Muhammad saw di MI Hidayatul Mubtadiin Wates Sumbergempol Tulungagung.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Quasi eksperimen design*. Pada penelitian *Quasi eksperimen design* ini peneliti tidak dapat mengontrol seluruh variabel dan juga peneliti mengambil dua

---

<sup>2</sup> Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2016) hal. 7

<sup>3</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010) hal. 9.

kelas yang dipilih secara random, yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen peneliti memberi perlakuan berupa metode pembelajaran *role playing* terhadap motivasi belajar dan pembelajaran mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam dan sedangkan di kelas kontrol peneliti tidak memberi perlakuan metode pembelajaran *role playing* terhadap motivasi belajar dan pembelajaran mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam.

## **B. Variabel Penelitian**

Variabel penelitian adalah gejala-gejala yang menunjukkan variasi, baik dalam jenis maupun dalam tingkatannya.<sup>4</sup> Adapaun variabel yang ada dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

### **1. Variabel Independen**

Variabel independen ini juga disebut variabel stimulus atau predictor. Dalam bahasa Indonesia variabel independen disebut variabel bebas. Variabel bebas merupakan variabel yang memiliki pengaruh terhadap variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah metode pembelajaran *Role Playing* yaitu sebagai variabel X.

### **2. Variabel Dependen**

Variable dependen disebut sebagai variabel konsekuen atau output. Dalam bahasa Indonesia variabel dependen disebut variabel terikat. Variabel terikat merupakan variabel yang menjadi akibat sesudah diberi perlakuan

---

<sup>4</sup> Sidiq Saputra, Maskun dan Suparman Arif, "*Model Pembelajaran, Motivasi Belajar, Role Playing*", dalam <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/PES/article/view/12210>, diakses tanggal 12 Desember 2019.

variabel bebas. Dalam penelitian ini variabel terikatnya adalah motivasi belajar peserta didik atau disebut variabel (Y).

## **C. Populasi, Sampel dan Sampling**

### **1. Populasi**

Populasi adalah semua individu yang menjadi sumber pengambilan sampel, baik berupa orang, barang, binatang, maupun peristiwa.<sup>5</sup> Jadi yang dimaksud dengan populasi dalam penelitian adalah objek yang dijadikan penelitian yaitu seluruh peserta didik kelas IV MI Hidayatul Mubtadiin Wates Sumbergempol Tulungagung yang berjumlah 30 peserta didik.

### **2. Sampel**

Sampel adalah kelompok kecil yang secara nyata kita teliti dan tarik kesimpulan dari padanya. Sampel yang secara nyata akan diteliti harus representatif dalam arti mewakili populasi baik dalam karakteristik maupun jumlahnya. Pada penelitian ini yang dijadikan sampel adalah peserta didik kelas IV MI Hidayatul Mubtadiin Wates Sumbergempol Tulungagung di kelas IV A yang berjumlah 14 peserta didik sebagai kelas eksperimen, dan kelas IV B yang berjumlah 16 peserta didik sebagai kelas kontrol.

### **3. Sampling**

Peneliti disini di dalam kegiatan penelitiannya menggunakan teknik sampling. Teknik sampling adalah cara memilih atau mengambil sampel

---

<sup>5</sup> *Ibid.*,

yang dianggap peneliti memiliki ciri-ciri yang sesuai dengan yang diharapkan yaitu mempunyai kemampuan yang sama.<sup>6</sup>

Penelitian ini menggunakan teknik *Nonprobability sampling* jenis sampling jenuh. Teknik *Nonprobability Sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang atau kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel. *Sampling jenuh* adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota keluarga populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini sering dilakukan bila jumlah populasi relative kecil atau penelitian yang ingin membuat generalisasi dengan kesalahan yang sangat kecil. Istilah lain sampel jenuh adalah sensus, dimana semua anggota populasi dijadikan sampel.<sup>7</sup>

#### **D. Kisi-kisi Instrumen Penelitian**

Dalam penelitian ini peneliti membahas mengenai motivasi belajar peserta didik menggunakan metode *role playing* dengan membandingkan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Motivasi belajar pada penelitian ini diukur dengan menggunakan angket motivasi belajar SKI pada materi isro' mi'roj Nabi Muhammad saw. Adapun hasil belajar dalam penerapan metode *role playing* yang diperoleh dari nilai *posttest* setelah melakukan perlakuan pada kelas eksperimen dan kontrol. Kisi-kisi yang digunakan yaitu :

---

<sup>6</sup> Suharsimi Ari Kunto, *Prosedur Penelitian suatu....*, hal 184

<sup>7</sup> Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Dan Pengembangann*, (Jakarta : Kencana Prenadamedia, 2013) hal. 197

**Tabel 3.1 Kisi-kisi angket motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran SKI**

Variabel	Indikator	No Soal		Jumlah
		+	-	
Motivasi belajar	Adanya keinginan untuk mencapai prestasi	2, 3, 4	7, 9	5
	Dorongan ingin tahu	1, 8, 11	5, 10	5
	Suasana pembelajaran yang menyenangkan	6,12, 14	13, 15	5
	Keinginan belajar	17, 19, 20	16, 18	5

### E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaan lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah.<sup>8</sup> Dengan demikian instrument penelitian digunakan sebagai cara mengukur data kuantitatif yang akurat dengan menggunakan skala. Pedoman instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

#### 1. Pedoman Angket

Angket adalah daftar pertanyaan yang diberikan kepada orang lain yang bersifat memberikan respon sesuai dengan permintaan pengguna. Tujuan penyebaran angket adalah mencari informasi yang lengkap mengenai suatu masalah dari responden tanpa merasa khawatir bila responden tidak memberikan jawaban yang tidak sesuai dengan kenyataan dalam pengisian daftar pertanyaan.<sup>9</sup> Angket diberikan peneliti

<sup>8</sup> Suharsimi Ari Kunto, *Prosedur Penelitian suatu....*, hal 184

<sup>9</sup> *Ibid*, hal. 201

ketika kelas sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Angket diberikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar peserta didik yang menggunakan metode pembelajaran *role playing* pada mata pelajaran SKI dengan pesertas didik yang tidak menggunakan metode pembelajaran *role playing* atau kelas kontrol. Di dalam angket ini terdapat pertanyaan positif dan negatif yang berjumlah 20 pertanyaan. Lembar angket motivasi pada penelitian ini dapat dilihat pada *lampiran 8*.

## **2. Pedoman Dokumentasi**

Macam-macam dokumentasi yang dapat digunakan dalam mengumpulkan data penelitian di dalam kelas yakni:

- a) Data peserta didik.
- b) Data profil sekolah.

## **3. Pedoman Observasi**

Metode observasi (pengamatan) diartikan sebagai pengamatan pencatatan sistematis dari fenomena-fenomena yang diselidiki.<sup>10</sup> Metode observasi digunakan untuk mengumpulkan data sebagai berikut:

- a) Pendidik
- b) Proses pembelajaran peserta didik.

## **F. Data dan Sumber Data**

Data adalah suatu hal yang diolah dengan berbagai analisis sehingga terciptanya suatu informasi. Menurut Misbahuddin data adalah keterangan-

---

<sup>10</sup> *Ibid.*, hal. 229

keterangan suatu hal, dapat berupa sesuatu yang diketahui atau yang dianggap atau anggapan. Dengan kata lain suatu fakta yang digambarkan lewat angka, simbol, kode dan lain-lain.<sup>11</sup> Data pada penelitian ini adalah data kuantitatif yakni berupa angka. Dalam penelitian ini sumber data dibagi menjadi 2 jenis, yaitu:

### **1. Sumber data primer**

Data primer adalah data yang langsung diperoleh sumber data pertama di lokasi penelitian atau objek penelitian.<sup>12</sup> Data primer dalam penelitian ini adalah data yang diperoleh dari hasil angket pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dan hasil observasi pada kelas eksperimen di MI Hidayatul Mubtadiin Wates Sumbergempol Tulungagung.

### **2. Sumber Data Sekunder**

Data skunder adalah data yang diperoleh sumber data yang tidak langsung atau sumber data kedua yang memberikan data kepada pengumpul data.<sup>13</sup> Sumber data sekunder dalam penelitian ini data yang diperoleh dari guru kelas, kepala sekolah, dokumen sekolah.

## **G. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti disini sebagai berikut:

### **1. Angket**

Angket merupakan metode pengumpulan data dengan cara menyampaikan pertanyaan yang tertulis untuk dijawab secara tertulis oleh

---

<sup>11</sup> Misbahuddin dan Iqbal Hasan. *Analisis Data Penelitian dengan Statistik*. ( Jakarta: Bumi Aksara, 2013) Hal. 21

<sup>12</sup> Suharsimi Ari Kunto, *Prosedur Penelitian suatu....*, hal 172

<sup>13</sup> *Ibid.*, hal. 172



responden. Pada penelitian ini angket digunakan untuk memperoleh data motivasi belajar peserta didik.

## **2. Dokumentasi**

Dokumentasi yaitu mengumpulkan data dengan melihat atau mencatat suatu laporan yang sudah tersedia. Dokumentasi ditunjukkan untuk memperoleh data secara langsung dari tempat penelitian yang meliputi, buku yang relevan, peraturan-peraturan, laporan kegiatan, foto-foto dan lain-lain.<sup>14</sup> Dalam penelitian ini menggunakan dokumentasi karena metode dokumentasi digunakan untuk memperoleh data mengenai profil MI Hidayatul Mubtadiin Wates Sumbergempol Tulungagung, sarana dan prasarana, data peserta didik dan foto-foto.

## **3. Observasi**

Observasi merupakan kegiatan yang memperhatikan suatu obyek tertentu menggunakan seluruh alat indra. Observasi ini digunakan peneliti untuk mengetahui keadaan pendidik, proses pembelajaran peserta didik di MI Hidayatul Mubtadiin Wates Sumbergempol Tulungagung.

## **H. Analisis Data**

Peneliti setelah mendapatkan data melakukan analisis data yang digunakan untuk menjawab rumusan masalah. Adapun tahap-tahap dalam analisis data ini sebagai berikut:

---

<sup>14</sup> Ahmad Tanzeh. *Metode Penelitian.*, hal. 132

## 1. Tahap Pertama (pengolahan data)

Langkah-langkah yang dilakukan pada pengolahan data kuantitatif adalah sebagai berikut:

### a. Editing

Pada tahap ini, data diedit terlebih dahulu sebelum melaksanakan pengolahan yang dikumpulkan oleh responden. Angket ditarik kembali untuk diperiksa apakah semua pertanyaan sudah dijawab oleh responden dengan jawaban dengan benar atau salah.

### b. Skoring

Skoring adalah memberi penilaian angka dan keterangan disetiap item jawaban pada angket. seperti sebagai berikut:

- 1) Sangat setuju = 4
- 2) Setuju = 3
- 3) Tidak setuju = 2
- 4) Sangat tidak setuju = 1

### c. Tabulasi

Tabulasi adalah memasukkan data-data pada table dan mengatur pada angka-angkanya sehingga dapat menghitung jumlah kasus dalam beberapa kategori.

## 2. Tahap Kedua (analisis data)

Analisis data adalah proses mengatur urutan data, mengelompokkan dan mengoperasikannya ke dalam satu pola. Jenis data yang digunakan

peneliti adalah kuantitatif, maka peneliti pada analisisnya menggunakan cara analisa statistik.

Adapun uji yang digunakan pada penelitian ini sebagai berikut:

#### **a. Uji Instrumen**

uji instrumen di dalam penelitian ini terdapat dua jenis uji yakni sebagai berikut:

##### **1) Uji Validitas**

Uji validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan kevalidan atau keaslian suatu instrument.<sup>15</sup> Tes akan dikatakan valid apabila tersebut bisa mengukur apa yang akan diukur.<sup>16</sup> Pada penelitian ini peneliti menggunakan validitas ini, dengan memvalidasi instrumen kepada para ahli, peneliti meminta validasi soal angket kepada 2 dosen IAIN Tulungagung dan 1 guru kelas MI Hidayatul Mubtadiin Wates Sumbergempol Tulungagung. Kriteria dalam soal angket yang akan diuji adalah:

- a) Soal yang diujikan tidak menyebabkan penafsiran ganda.
- b) Ketepatan dalam penggunaan bahasa dan kata.
- c) Kejelasan yang diketahui dari soal.
- d) Kesesuaian angket dengan indikator

Instrument dikatakan valid apabila validator telah menyatakan kesesuaian dengan kriteria yang sudah ditetapkan. Untuk mengetahui hasil dari validitas menggunakan rumus *product moment*. Hasil dari

---

<sup>15</sup> Suharmi Arikunto, *Prosedur*. Hal. 211

<sup>16</sup> Suharmi Arikunto. *Dasar-dasar..*, hal. 80

perhitungan *SPSS 21 for windows* akan dibandingkan dengan nilai  $r$  tabel dari signifikan 5% dengan jumlah data ( $n$ )= 20.

selain dengan program SPSS, untuk menghitung validitas soal angket. Dapat menggunakan rumus *Pearson Product Moment*, yakni rumusnya sebagai berikut:<sup>17</sup>

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

Keterangan :

$r_{hitung}$  = koefisien korelasi tiap item

$n$  = banyaknya subjek uji coba

$\sum X$  = jumlah skor tiap item

$\sum Y$  = jumlah skor total

$\sum X^2$  = jumlah kuadrat skor item

$\sum Y^2$  = jumlah kuadrat skor total

$\sum X Y$  = jumlah perkalian skor item dan skor total

Hasil perhitungan  $r_{xy}$  ( $r_{hitung}$ ) dibandingkan pada tabel kritis  $r$  *product moment* dengan taraf signifikan 5%. Apabila  $r_{hitung} \geq r_{tabel}$  maka item tersebut valid dan apabila  $r_{hitung} < r_{tabel}$  maka item tersebut tidak valid.

## 2) Uji Reabilitas

Reabilitas dalam tes diartikan hasil tes yang menunjukkan ketepatan atau dapat dipercaya. Tes dikatakan reabel apabila soal yang

---

<sup>17</sup> Tulus Winarsunu. *Statistika dalam Penelitian Psikologi dan Pendidikan*. (Malang: UMM Press, 2006) hal. 70

kita ujikan berkali-kali mempunyai nilai skor yang relatif sama. Untuk menguji reabilitas kita dapat menggunakan rumus *Alfa Cronbach* dengan bantuan aplikasi *SPSS 21 for windows* dan dilakukan cara perhitungan manual dengan rumus *uji alfa cronbach* sebagai berikut:

$$r_{11} = \left( \frac{k}{k-1} \right) \left( 1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan :

$r_{11}$  = nilai variabel

$k$  = jumlah item

$\sigma_i^2$  = varian skor tiap-tiap item

$\sigma_t^2$  = varian total

Kriteria pada pengujian reabilitas pertanyaan angket adalah, jika  $r_{11} < \text{signifikansi } 0,05$  maka item pertanyaan angket yang akan diuji coba tidak reabel, dan apabila  $r_{11} \geq \text{signifikansi } 0,05$  maka item pertanyaan pada instrument yang diuji cobakan reabel.

## 2) Uji Prasyarat

Uji prasyarat pada penelitian ini terdapat dua uji yakni uji homogenitas dan uji normalitas.

### 1) Uji Homogenitas

Uji homogenitas ini dipakai untuk menguji data penelitian apakah data yang diuji dalam penelitian itu homogen atau tidak. Dalam uji homogenitas varian diperlukan sebelum peneliti membandingkan dua kelompok atau lebih, untuk mengetahui

perbedaan yang ada tidak disebabkan adanya pengaruh perbedaan dasar.

$$\text{Varian } (SD^2) = \frac{\sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{N}}{(N-1)}$$

$$F_{\text{hitung}} = \frac{\text{Varian terbesar}}{\text{varian terkecil}}$$

Apabila  $F_{\text{hitung}} \geq F_{\text{tabel}}$  berarti tidak homogen

Apabila  $F_{\text{hitung}} < F_{\text{tabel}}$  berarti homogen

Untuk memudahkan peneliti dalam menghitung, peneliti disini menggunakan bantuan program SPSS 21 *for windows* dengan pengujian sebagai berikut :

- a) Nilai sig < 0,05 maka data mempunyai varian yang tidak homogen.
- b) Nilai sig  $\geq$  0,05 maka data mempunyai varian homogen.

## 2) Uji Normalitas

Uji normalitas adalah sebuah pengujian yang dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diteliti mengikuti atau mendekati hukum sebaran normal. Disini metode statistik yang digunakan oleh peneliti untuk menguji normalitas adalah uji *Kolmogrov-Smirnov* yang dilakukan menggunakan program SPSS 21 *for windows* dan uji Chi Kuadrat untuk perhitungan manual. Dalam perhitungan menggunakan rumus chi kuadrat sebagai berikut:<sup>18</sup>

$$X^2 = \sum \left[ \frac{(F_o - F_h)^2}{F_h} \right]$$

---

<sup>18</sup> Subana dkk, *Statistika Pendidikan*, (Bandung : Pustaka Setia, 2000) hal. 124

Keterangan :

$X^2$  = Uji Chi Kuadrat

$F_o$  = Frekuensi yang diperoleh

$F_h$  = Frekuensi yang diharapkan

Apabila diperoleh nilai *Chi Kuadrat* hitung selanjutnya dibandingkan dengan *Chi Kuadrat* tabel. Apabila *Chi Kuadrat* hitung lebih kecil dari pada *Chi Kuadrat* tabel, maka data dinyatakan berdistribusi normal. Selain menggunakan rumus *Chi Kuadrat*, untuk menguji normalitas data juga menggunakan uji *kolmogrof Smirnov* dengan ketentuan jika nilai signifikansi  $> 0,05$  maka data berdistribusi normal.

### 3) Uji Hipotesis

#### 1) Uji *t-test*

Penelitian ini, peneliti menggunakan *uji t-test* yang digunakan untuk menguji signifikansi beda rata-rata dari dua kelompok. Pada tes ini juga digunakan untuk menguji pengaruh variabel *independen* terhadap variabel *dependen*. Uji ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode *role playing* terhadap motivasi belajar peserta didik. Adapaun rumus untuk *t-test* sebagai berikut:

$$t\text{-test} = \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\left(\frac{SD_1^2}{N_1 - 1}\right) + \left(\frac{SD_2^2}{N_2 - 1}\right)}} \text{ dengan } SD_1^2 = \left[ \frac{\sum X_1^2}{N} - (X_1)^2 \right]$$

Keterangan :

$X_1$  = rata-rata pada distribusi sampel 1

$X_2$  = rata-rata pada distribusi sampel 2

$SD_1^2$  = nilai varian pada distribusi sampel 1

$SD_2^2$  = nilai varian pada distribusi sampel 2

$N_1$  = jumlah individu sampel 1

$N_2$  = jumlah individu sampel 2

Pada penelitian ini penghitungan hipotesis dilakukan dengan manual uji *t-test* dan uji *Independent sampel t-test* dengan bantuan *SPSS 21 for windows*. Adapun dasar pengambilan keputusan pada uji *independent sanpel t-test* yaitu jika nilai signifikansi (*2-tailed*) < 0,005 maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak.

Hasil perhitungan uji *t-test* yang dilakukan dengan manual, jika nilai *t* empirik atau  $t_{hitung}$  didapatkan, maka langkah selanjutnya adalah membandingkan nilai  $t_{hitung}$  dengan nilai  $t_{tabel}$ . Untuk nilai  $t_{tabel}$  dapat dilihat pada tabel nilai-nilai *t* yang terlampir. Untuk mengetahui nilai  $t_{tabel}$  maka harus diketahui derajat bebas (db) =  $N - 2 = 30 - 2 = 28$  dengan taraf signifikansi 5%. Jika nilai  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ , berarti  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan metode *role playing* terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MI Hidayatul Mubtadiin Wates Sumbergempol Tulungagung. Begitu juga sebaliknya Jika nilai  $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ , berarti  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak yang dapat disimpulkan bahwa tidak ada pengaruh penggunaan metode *role*



*playing* terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MI Hidayatul Mubtadiin Wates Sumbergempol Tulungagung

## 2) Uji *Effect Size*

Penelitian ini akan dilihat berapa besar pengaruh penerapan metode pembelajaran *role playing* terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam di MI Hidayatul Mubtadiin Wates Sumbergempol Tulungagung. Berikut rumus untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode pembelajaran *role playing* terhadap motivasi belajar peserta didik, dapat diketahui menggunakan perhitungan *Effect Size* untuk mengetahui besar pengaruhnya. *Effect Size* merupakan ukuran mengenai besarnya efek suatu variabel pada variabel lain, besarnya perbedaan maupun hubungan, yang bebas dari pengaruh besarnya sampel.<sup>19</sup> Untuk menghitung *Cohen's* menggunakan rumus *Effect Size* dari *Cohen's* sebagai berikut:<sup>20</sup>

$$d = \frac{X_t - X_c}{S_{pooled}} \times 100\%$$

Keterangan:

*d* = *Cohen's d Effect Size* (besar pengaruh dalam persen)

---

<sup>19</sup> Agung Santoso, "Studi Deskriptif *Effect Size* Penelitian-Penelitian di Fakultas Psikologi Universitas Sanata Dharma" Vol. 14, No. 1, 2010, dalam <http://repository.usd.ac.id/id/eprint9419>, diakses tanggal 8 April 2020.

<sup>20</sup> Will Thalheimer & Samanta Cook, "How to Calculate *Effect Size* from Published Research Articles: A Simplified Methodology", dalam [http://work-lwarning.com/effect\\_size.html](http://work-lwarning.com/effect_size.html), diakses tanggal 5 April 2020

$X_t$  = Nilai rata-rata kelompok eksperimen

$X_c$  = Nilai rata-rata kelompok kontrol

*Spooled* = Standar deviasi.

Mencari *Spooled* menggunakan rumus:<sup>21</sup>

$$S_{pooled} = \sqrt{\frac{(n_t - 1)Sd_1^2 + (n_c - 1)Sd_2^2}{n_t + n_c}}$$

Keterangan:

*Spooled* = standar deviasi gabungan

$n_t$  = jumlah sampel kelas eksperimen

$n_c$  = jumlah sampel kelas kontrol

$Sd_1^2$  = standar deviasi kelas eksperimen

$Sd_2^2$  = standar deviasi kelas kontrol.

Adapun tabel Kriteria interpretasi nilai *cohen's d* untuk mengetahui besar pengaruh penggunaan metode pembelajaran *role playing* terhadap motivasi belajar sebagai berikut:<sup>22</sup>

**Tabel 3.2 Kriteria Interpretasi nilai *Cohen's d***

<i>Cohen's Standart</i>	<i>Effect Size</i>	Presentase (%)
Tinggi	2,0	97,7
	1,9	97,1
	1,8	96,4
	1,7	95,5
	1,6	94,5
	1,5	93,3
	1,4	91,9

<sup>21</sup> Joe W. Kotrlick, dkk, "Reporting and Interpreting Effect Size in Quantitative Agricultural Education Research *Jurnal of Education*" Vol. 52, No. 1, 2011, dalam <https://eric.ed.gov/?id=EJ955682>, diakses tanggal 5 April 2020

<sup>22</sup> Lee A. Becker, "Effect Size Measures For Two Independent Group", dalam <https://web.uccs.edu/lbecker/Psy590/es.htm>, diakses tanggal 8 April 2020

	1,3	90
	1,2	88
	1,1	86
Sedang	1,0	84
	0,9	82
	0,8	79
	0,7	76
	0,6	73
	0,5	69
	0,4	66
	0,3	62
Rendah	0,2	58
	0,1	54
	0,0	50