

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain dan Jenis Penelitian

Desain pada penelitian ini menggunakan desain penelitian kuantitatif. Jenis Penelitian yang digunakan adalah penelitian *Quasi Experiment (Quasi Experimental Research)*. Desain *Quasi Experiment* dipilih karena dalam pelaksanaan penelitian tidak memungkinkan untuk melakukan pengacakan (*randomisasi*) terhadap subjek penelitian, namun tetap melibatkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol untuk melihat pengaruh perlakuan yang diberikan. Sugiyono, (2017)

Dalam penelitian ini, model *role playing* berbantuan media video animasi capcut digunakan sebagai perlakuan yang diberikan kepada kelompok eksperimen, sedangkan kelompok kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional yang biasa diterapkan guru. Tujuan dari penggunaan desain ini adalah untuk mengetahui sejauh mana pengaruh penggunaan *role playing* berbantuan media video animasi capcut terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Akidah Akhlak.

Adapun bentuk desain kuasi eksperimen yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design*, di mana terdapat dua kelompok yang tidak dipilih secara acak, yaitu :

1. Kelompok eksperimen yang diberi perlakuan menggunakan *role playing* berbantuan media video animasi capcut.
2. Kelompok kontrol, yang diberi pembelajaran dengan model *Discovery*

Learning

Desain ini digambarkan sebagai berikut :

Tabel 3.1
Desain Penelitian

Kelas	Pre-Test	Perlakuan	Post-Test
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃	—	O ₄

Keterangan :

O₁ : Tes sebelum diberikan pembelajaran pada kelas eksperimen

O₂ : Tes setelah pembelajaran pada kelas eksperimen

O₃ : Tes sebelum diberikan pembelajaran pada kelas kontrol

O₄ : Tes setelah pembelajaran pada kelas kontrol

X : Ada perlakuan dengan Model *Role playing* Berbantuan Media Video Animasi Capcut

Alasan pemilihan *Nonequivalent Control Group Design* :

1. Karena meneliti dua kelompok peserta didik : satu diberi perlakuan (model *role playing* berbantuan media video animasi capcut), dan satu tidak (menggunakan *discovery learning*).
2. Kemungkinan besar kamu tidak bisa membagi peserta didik secara acak, karena kelas sudah terbentuk sebelumnya (misalnya, kelas IV A dan IV B).
3. Karena ingin mengukur hasil belajar (biasanya melalui tes) sebelum dan sesudah perlakuan.

Melalui desain ini, data hasil belajar akan diperoleh dari pretest dan posttest pada kedua kelompok, sehingga dapat dibandingkan untuk mengetahui

efektivitas penggunaan model *role playing* berbantuan media video animasi capcut. Penggunaan pendekatan kuantitatif dalam penelitian ini bertujuan untuk mengukur dan menganalisis pengaruh perlakuan terhadap variabel terikat, yaitu hasil belajar peserta didik, dalam bentuk data numerik dan statistic. Creswell, (2015)

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MIN 3 Kota Padang, yang beralamat di Jalan Gunung Pangilun, Kelurahan Gunung Pangilun, Kecamatan Padang Utara, Kota Padang, Sumatera Barat. Waktu penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian di tarik kesimpulan nya. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada objek/subjek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh subjek itu. Populasi merupakan koleksi dari semua elemen yang memiliki sifat serupa dalam bentuk peristiwa, objek, atau individu yang menarik perhatian peneliti sebagai lingkup keseluruhan studi. Masrurroh, (2025)

Populasi dalam penelitian ini, mengambil 5 kelas pada kelas IV MIN 3 kota Padang :

Tabel 3.2
Populasi Penelitian

Populasi	Jumlah Peserta Didik
Kelas IV A	35
Kelas IV B	35
Kelas IV C	36
Kelas IV D	36
Kelas IV E	36

Sumber : Waka Kurikulum MIN 3 Kota Padang

2. Sampel Penelitian

Menurut Arikunto, (2010), jika subjeknya kurang dari 100 orang, lebih baik diambil semua, sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Sementara menurut Sugiyono, (2017), sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi.

Karena keterbatasan waktu, tenaga, dan kondisi penelitian di sekolah, maka teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *purposive sampling*. Teknik *purposive sampling* merupakan teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Sampel dalam penelitian ini dipilih berdasarkan kelas yang telah ditentukan oleh pihak sekolah, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Teknik ini digunakan karena penelitian menggunakan desain *Non-Equivalent Control Group Design* sehingga pengambilan kelompok tidak dilakukan secara acak.

Maka sampel dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelas IV A dan IV B MIN 3 Kota Padang.

Tabel 3.3
Sampel Penelitian

No	Kelas	Jumlah Peserta Didik
1	IV A	35
2	IV B	35

Sumber : Waka Kurikulum MIN 3 Kota Padang

D. Variabel Penelitian

1. Variabel X

Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau menyebabkan perubahan terhadap variabel terikat atau variabel Y yang menjadi permasalahan dalam penelitian ini. Dalam penelitian ini variabel bebas yang dimaksud adalah model *Role playing* berbantuan video animasi capcut.

2. Variabel Y

Variabel terikat adalah variabel terikat yang dipengaruhi oleh variabel X atau variabel bebas. Variabel terikat yang dimaksud dalam penelitian ini adalah “Hasil Belajar”.

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan suatu data yang valid dan dapat dipertanggung jawabkan kebenarannya, maka peneliti akan menggunakan beberapa teknik pengumpulan yang relevan dengan permasalahan yang akan diteliti. Upaya memperoleh data yang benar serta objektif hasil belajar peserta didik kelas IV MIN 3 Kota Padang, maka menggunakan teknik untuk mendapatkan dan mengumpulkan data dalam penelitian ini: Tes yang dilakukan pada

penelitian ini terdiri dari dua tes:

a. Pre-Test

Pre-test dilakukan sebelum kegiatan belajar mengajar di mulai untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik dalam menerima pelajaran yang akan di pelajari pemberian tes dalam bentuk materi ajar.

b. Post-Test

Post-test dilakukan setelah kegiatan belajar mengajar di lakukan untuk mengetahui kemampuan anak didik dalam menerima pelajaran yang telah diajarkan.

Memperoleh data hasil belajar peserta didik kelas IV maka peneliti menggunakan tes formatif atau penilaian harian (PH). Tujuannya untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam menguasai pelajaran. Aqidah Akhlak yang disampaikan meliputi berbagai aspek baik itu pengetahuan serta aspek keterampilan. Tes yang diberikan adalah post-test setelah pembelajaran menggunakan Model *Role playing*. Tes dilakukan secara individu dengan tujuan alat evaluasi peserta didik

2. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian merupakan alat atau metode yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam penelitian. Instrumen ini merupakan salah satu komponen penting dalam desain penelitian, karena kualitas data yang diperoleh sangat bergantung pada keefektifan instrumen yang digunakan. Berbagai jenis instrumen penelitian tersedia untuk digunakan, tergantung pada tujuan penelitian, jenis data yang

akan dikumpulkan, dan populasi yang diteliti. Baruno, (2024)

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes. Instrumen penelitian yang digunakan adalah tes prestasi (achievement test) yaitu tes yang digunakan untuk mengukur pencapaian seseorang setelah mempelajari sesuatu. bentuk tes objektif tipe pilihan ganda sebanyak 30 Soal. Instrumen ini diberikan pada awal tes (pre-test) dan akhir perlakuan (pos-ttest) pada kelas eksperimen maupun pada kelas kontrol.

Langkah-langkah untuk mendapatkan hasil tes akhir yang baik : membuat hasil tes, membuat kisi-kisi soal, kemudian soal-soal tersebut diuji coba dan dianalisis terhadap soal tes untuk mendapatkan soal-soal yang berkualitas baik. Berdasarkan langkah-langkah tersebut barulah soal diberikan kepada peserta didik untuk mendapatkan hasil belajar

F. Validitas dan Reliabilitisa Instrumen

1. Validitas Instrumen

Pengujian validitas pada penelitian ini menggunakan dua cara, yaitu validitas ahli (*expert judgment*) dan validitas empiris. Validitas ahli dilakukan dengan meminta pendapat para ahli terhadap instrumen yang telah disusun. Para ahli memberikan penilaian bahwa instrumen layak digunakan dalam penelitian.

Selanjutnya, validitas empiris dilakukan dengan mengujicobakan instrumen kepada peserta didik di luar kelas eksperimen dan kelas kontrol, yaitu kelas IV C yang berjumlah 36 peserta didik. Uji validitas dilakukan menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 27. Instrumen dinyatakan valid

apabila nilai R_{hitung} lebih besar dari pada R_{tabel} pada taraf signifikansi 5%.

Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen terlebih dahulu diuji coba untuk mengetahui kelayakan soal. Butir soal yang tidak valid diperbaiki atau dibuang sehingga instrumen yang digunakan benar-benar layak untuk mengukur hasil belajar peserta didik.

Tabel 3.4
Hasil Uji Validitas Soal

No	Kategori Soal	Nomor Soal	Jumlah
1	Valid	1,2,3,4,5,6,7,8,10,11,12,13,14,16,18,19 20,21,22,23,25,26,28,29,30	25 Soal
2	Tidak Valid	9, 15, 17, 24, 27	5 Soal

Setelah melakukan uji Validitas ditemukan 25 Soal yang valid dan 5 soal yang tidak Valid. Dilihat dari tabel diatas. Bagi 5 soal yang tidak valid yaitu dilakukan perbaikan setelah diskusi dengan pembimbing, sehingga jumlah soal tetap 30.

2. Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas sama dengan konsistensi atau keajekan. Suatu instrument penelitian dikatakan mempunyai nilai reliabilitas yang tinggi, apabila tes yang dibuat mempunyai hasil yang konsisten dalam mengukur yang hendak diukur. Metode pengujian reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan rumus Kuder Richardson (KR-20) sebagai berikut :

$$r_{11} = \frac{k}{k-1} \left(st^2 - \frac{\sum pq}{s^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} : Koefisien Reabilitas Tes

n : Banyak item soal

$k-1$: Bilangan Konstan

p_i : Proporsi subjek yang menjawab item dengan benar

q_i : Proporsi subjek yang menjawab item dengan salah,

$\Sigma p_i q_i$: Jumlah hasil perkalian p dan q

Tabel 3.5

Taksiran kriteria Reliabilitas

Indeks Reliabilitas	Klasifikasi
0,80-1,00	Sangat Tinggi
0,60-0,79	Tinggi
0,40-0,59	Sedang
0,20-0,39	Rendah

Hasil analisis Reliabilitas tes dengan menggunakan rumus Kuder Richardson (KR-20) diperoleh sebesar 0,792 SPSS, kemudian setelah dikonsultasikan dengan kriteria tafsiran reliabilitas berada di kriteria tinggi dengan angka (0,60-0,79). Dari hasil pengolahan data dengan menggunakan Microsoft Excel soal yang telah disusun memiliki reliabilitas Sangat Tinggi

3. Tingkat Kesukaran

Indeks adalah kesukaran yang menunjukkan apakah soal tersebut termasuk soal yang mudah atau tidak. Untuk menghitung kesukaran soal bentuk objektif dapat digunakan dengan rumus kesukaran:

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan :

P = Angka Indeks Kesukaran

B= Banyak peserta didik menjawab soal itu dengan benar

Js = Jumlah Peserta didik yang mengikuti

Tabel 3.6
Hasil Analisis Soal Indeks Kesukaran Test

Kategori Soal	Nomor Soal	Jumlah
Sukar	-	-
Sedang	3,4,5,6,7,8,9,11,12,14,15,19,24,25,27,30	16
Mudah	1,2,10,13,16,17,18,20,21,22,23,26,28,29,3	14

Berdasarkan analisis 30 butir soal yang telah diuji cobakan, ditemukan indeks kesukaran soal tes yaitu 16 soal tergolong sedang, 14 soal tergolong mudah dan yang tergolong sukar tidak ada. Dalam penelitian ini untuk mengetahui kesukaran soal maka dilakukan dengan menggunakan program Microsoft Excel

4. Daya Beda

Daya pembeda soal adalah kemampuan suatu butir soal tes hasil belajar untuk dapat membedakan antara peserta didik yang berkemampuan tinggi dan peserta didik yang berkemampuan rendah. Dengan rumus:

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B}$$

Keterangan :

D : Angka indeks diskriminasi

BA : Banyaknya peserta didik kelompok atas yang menjawab pertanyaan dengan benar

BB : Banyaknya peserta didik kelompok bawah yang menjawab pertanyaan dengan benar

JA : Jumlah peserta didik yang termasuk dalam kelompok atas

JB : Jumlah peserta didik yang termasuk dalam kelompok bawah

Untuk menginterpretasikan koefisien daya pembeda tersebut dapat digunakan kriteria sebagai berikut :

Tabel 3.7

Indeks Daya Pembeda Soal

Indeks Daya Pembeda	Kategori
Tanda Negatif (-)	Sangat jelek
0,00-0,20	Jelek
0,20-0,40	Cukup
0,40-0,70	Baik
0,70-1,00	Baik Sekali

Hasil analisis sebuah daya pembeda soal tes uji coba dapat dilihat dari tabel yang menunjukkan bahwa suatu soal dapat diklasifikasikan sangat jelek, jelek, cukup, baik dan baik sekali.

Tabel 3.8

Hasil Analisis daya Pembeda

Kategori Soal	Nomor Soal	Jumlah
Jelek Sekali		
Jelek	19,26	2
Cukup	2,5,7,8,9,11,12,13,15,16,17,18,20,21,22,24,25,28,30	20
Baik	1,3,4,6,10,14,23,29	8
Baik Sekali		

Berdasarkan analisis interpretasi daya pembeda soal dengan menggunakan Microsoft Excel dengan soal yang berjumlah 30 soal, diperoleh soal kategori jelek 2 soal, kategori cukup 20 soal, dan soal kategori baik 8 soal.

G. Teknik Analisa Data

Tahap penganalisaan data merupakan tahap yang paling penting dalam suatu penelitian, karena pada tahap inilah peneliti dapat merumuskan hasil penelitiannya. Setelah tes hasil belajar terkumpul maka langkah selanjutnya adalah melakukan analisis data (pengolahan data). Pengolahan data yang penulis lakukan dengan uji-t untuk melihat pengaruh hasil dari kedua pembelajaran tersebut yang digunakan dalam penelitian ini.

Selanjutnya untuk melihat bagaimana pengaruh model *role playing* berbantuan media video animasi capcut untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Aqidah Akhlak kelas IV di MIN 3 Kota Padang menggunakan SPSS.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data dari masing-masing kelompok dalam penelitian ini berdistribusi normal atau tidak. Keputusan pada pengujian ini berdasarkan pada nilai *signifikansi* hasil *Uji Shapiro Wilk* $< 0,05$ berarti data berdistribusi normal. Berikut adalah langkah-langkah menggunakan uji Normalitas dengan menggunakan *software* SPSS 27:

- a. Buka file data yang akan dianalisis pada *software* SPSS
- b. Buka "*Variabel View*" untuk nama dan kelas, decimals jadikan 0 label beri nama (hasil belajar peserta didik), value 1 dan label ditulis (*post-test* kelas eksperimen) kemudian "*Ad*", values 2 dan label ditulis (*post-test* kelas kontrol) kemudian "*Add*", lalu OK.

- c. Lanjut "*Data View*" salin semua nilai *post-tes* kelas kontrol dan kelas eksperimen.
- d. Pilih menu "*Analyze*" di bagian atas layar dan pilih "*deskriptif statistics*"
- e. Pilih "*Ekplore*", pindahkan hasil belajar ke dependent list, kelas pindahkan kefactor list.
- f. f. Klik tombol "*Plots*" dan pastikan bahwa opsi "*normality*"
- g. Klik "*Continue*" dan "*Ok*" untuk menampilkan autput hasil analisis.
- h. Cari bagian "*Tests of Normality*"
- i. SPSS akan menampilkan autpot uji normalitas termasuk grafik normalitas dan nilai signifikan untuk masing-masing uji normalitas yang dilakukan.
- j. linterpretasikan hasil uji normalitas melihat signifikan. Jika nilai signifikan kurang dari 0,05 maka data dianggap tidak berdistribusi normal, sedangkan jika nilai signifikan lebih besar dari 0,05, maka dianggap berdistribusi normal. Berdasarkan hasil dari tabel di atas dapat diketahui bahwa kelas sampel tersebut berdistribusi normal karena taraf signifikansi (*sig*) $> 0,05$ yaitu $0,459 > 0,05$ dan $0,095 > 0,05$ artinya data hasil post-test kelas kontrol dan kelas eksperimen tersebut berdistribusi normal. Hasil tersebut diambil dari berdasarkan uji *Shapiro Wilk*.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas diambil dari data atau pre test untuk mengetahui kedua sampel pada kelas eksperimen dan kelas kontrol homogen atau tidak. Tujuan teknik homogenitas ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat kesamaan

atau homogenitas sampel-sampel yang diambil dari populasi. Adapun rumus mencari homogenitas yaitu:

$$F = \frac{S_1^2}{S_2^2}$$

Keterangan :

s_1^2 = variansi hasil belajar kelas eksperimen

s_2^2 = variansi hasil belajar kelas control

Adapun hipotesis yang diajukan adalah jika :

H_0 = sampel mempunyai variansi sama

H_a = sampel mempunyai variansi tidak sama

Adapun kriteria pengujiannya terima H_0 jika $F_{hitung} < F_{tabel}$

Berikut adalah langkah-langkah menggunakan uji homogenitas dengan menggunakan *software* SPSS 27:

- a. Buka File data yang akan dianalisis pada *software* SPSS
- b. Lanjutkan hasil dari uji homogenitas
- c. Klik Data “View”, lalu klik “analyze”
- d. Pilih “Compare Means” lalu klik “One Way Anova”
- e. Untuk hasil belajar pindahkan ke “Dependent list” untuk kelas pindahkan ke “Factor”
- f. Lalu klik “options” pilih Homogenitas lalu klik “continue” dan OK Cari bagian “Tests of Homogeneity of Variances” pada output hasil analisis untuk melihat uji homogenitas

Berdasarkan dari tabel di atas diketahui bahwa nilai sig based on mean adalah 0,753 yang artinya lebih besar dari 0,05 atau $0,753 > 0,05$. Sehingga

dapat disimpulkan bahwa varians data kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sama atau homogen. Berdasarkan hasil analisis yang telah dipaparkan di atas dapat diambil kesimpulan bahwa data kelas eksperimen dan kelas kontrol terdistribusi normal dan memiliki varians yang sama atau homogen sehingga dapat dilakukan uji hipotesis.

3. Uji Hipotesis

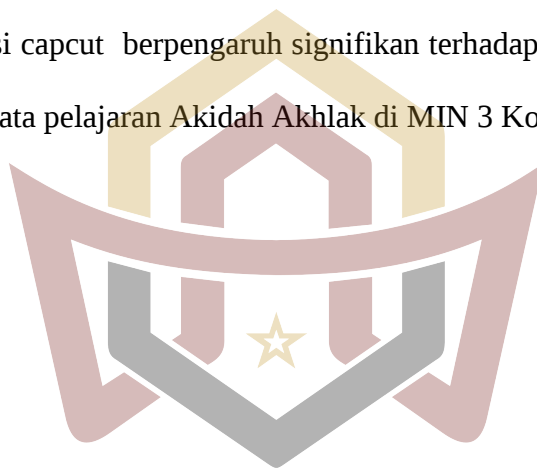
Pengujian uji hipotesis adalah suatu prosedur yang akan menghasilkan suatu keputusan, yaitu keputusan menerima atau menolak hipotesis tersebut. Hipotesis merupakan bagian penting dalam suatu penelitian dapat dijadikan sebagai petunjuk kearah penyelidikan lebih lanjut. Oleh Karena itu, hipotesis harus diuji kebenarannya melalui uji statistik

Langkah-langkah pengujian hipotesis dengan bantuan SPSS versi 27 adalah sebagai berikut:

- a. Buka program SPSS kemudian masukkan data sesuai dengan kelompok sampel.
- b. Selanjutnya melakukan analisis dua sampel, klik “*Analyze*”.
- c. Sampel kemudian pilih “*compare means*”, lalu klik “*Independet Sample Test*”
- d. Kemudian klik o, maka akan keluar “*output One Sample Test*” pada program SPSS.

Berdasarkan analisis atau uji t dengan SPSS versi 27 diperoleh sig α dalam dua sisi atau sig (2-tailed) sebesar 0,001 maka dapat diambil kesimpulan bahwa ($0,001 < 0,05$). Hal ini berarti H_0 yang berbunyi tidak

terdapat pengaruh model *role playing* berbantuan media video animasi capcut pada mata pelajaran Aqidah Akhlak kelas IV MIN 3 Kota Padang ditolak dan Ha diterima. Artinya Ha yang mengatakan terdapat pengaruh pengaruh model *role playing* berbantuan media video animasi capcut pada mata pelajaran Aqidah Akhlak kelas IV MIN 3 Kota Padang diterima dan Ho ditolak. Jadi dapat disimpulkan Ha diterima dan Ho ditolak dan artinya Ha mengatakan adanya pengaruh Model *role playing* berbantuan media video animasi capcut berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Akidah Akhlak di MIN 3 Kota Padang.



UIN IMAM BONJOL
PADANG