

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Metode Penelitian**

Metode penelitian adalah cara atau jalan yang ditempuh sehubungan dengan penelitian yang dilakukan, yang memiliki langkah-langkah yang sistematis. Sugiyono (2017, hal. 2) menyatakan bahwa “metode penelitian dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat ditemukan, dikembangkan, dan dibuktikan, suatu pengetahuan tertentu sehingga dapat digunakan untuk memahami, memecahkan, dan mengantisipasi masalah”.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen. “Metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan” (Sugiyono, 2017, hal. 72).

Menurut Indrawan (2016, hal. 57) “banyak desain eksperimen yang bisa dipilih. Desain tersebut mengendalikan kontaminasi hubungan antara variabel bebas dan terikat sedemikian rupa. Desain yang diterima secara luas berdasarkan pada karakteristik kontrol, adalah pra-eksperimen, eksperimen semu, dan eksperimen penuh”.

Jenis metode eksperimen yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah pra-eksperimen. Desain pra-eksperimen menerapkan perlakuan kepada subjek penelitian tanpa adanya kelompok kontrol. Selain itu, pra-eksperimen proses penelitiannya fokus pada dampak perubahan dari perlakuan subjek penelitian yang diamati (Indrawan, 2016 : hal. 57).

Dalam penelitian ini penulis ingin mengetahui pengaruh pembelajaran model *role playing* berbasis android terhadap minat belajar siswa. Variabel penelitian yang akan dikaji dibagi menjadi dua variabel utama, yaitu model pembelajaran *role playing* berbasis android ( variabel X) dan minat belajar siswa ( variabel Y).

## B. Desain Penelitian

Sugiyono (2014, hal. 23) menyatakan bahwa “Desain penelitian harus spesifik, jelas dan rinci, ditentukan secara mantap sejak awal, menjadi pegangan langkah demi langkah”. Desain dalam penelitian ini menggunakan *One-Group Pretest-Posttest Design* (Sugiyono, 2017, hal. 74). Desain penelitian dapat dilihat pada tabel berikut :

$$O_1 \ X \ O_2$$

Dimana :

$O_1$  = Nilai pretest (sebelum diberi perlakuan).

X = Treatment yang diberikan dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* berbasis android.

$O_2$  = Nilai posttest (setelah diberi perlakuan).

Dalam desain ini terdapat satu kelompok atau satu kelas, yaitu kelas yang akan digunakan eksperimen. Kemudian, kelas eksperimen akan diberikan *pre-test* dan juga angket mengenai minat belajar untuk mengetahui keadaan awal, lalu setelah itu kelas eksperimen diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *role playing* berbasis android. Setelah diberikan perlakuan diberi lagi *post-test* dan juga angket akhir tentang minat belajar untuk mengetahui perbedaan antara keadaan awal dan keadaan akhir.

## C. Subjek dan Objek Penelitian

### 1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian merupakan sumber yang memberikan informasi tentang data atau hal – hal yang diperlukan oleh peneliti terhadap penelitian yang sedang dilaksanakan. Pada penelitian ini yang dijadikan subjek adalah siswa kelas XI Akuntansi di SMK Negeri 11 Bandung yang beralamat di Jalan Budhi Cilember, Kelurahan Sukaraja, Kecamatan Cicendo, Kota Bandung, Jawa Barat 40153.

Sugiyono (2017, hal. 80) mengatakan bahwa, “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.” Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI Akuntansi SMK Negeri 11 Bandung. Berdasarkan data yang di peroleh dari tata usaha di SMK Negeri 11 Bandung, jumlah populasi siswa kelas XI Akuntansi sebanyak 137 orang. Berikut data jumlah siswa kelas XI Akuntansi di SMK Negeri 11 Bandung :

**Tabel3. 1**  
**Jumlah Siswa Kelas XI Akuntansi di SMKN 11 Bandung**  
**Tahun Ajaran 2017/2018**

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	XI AK 1	34 orang
2	XI AK 2	35 orang
3	XI AK 3	34 orang
4	XI AK 4	34 orang
<b>Total</b>		<b>137 orang</b>

*Sumber : Tata usaha SMKN 11 Bandung*

Sugiyono (2017, hal. 81) mengatakan bahwa, “Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.” Sedangkan teknik sampling adalah teknik pengambilan sampel. Dalam penelitian ini teknik sampling yang digunakan yaitu teknik *Sampling Purposive*. Menurut Sugiyono (2017, hal. 85) “*Sampling Purposive* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu.” Dalam penelitian ini peneliti mengambil sampling siswa kelas XI Akuntansi 1 sebanyak 34 siswa sebagai kelas yang akan digunakan eksperimen.

## 2. Objek Penelitian

Objek Penelitian merupakan sasaran yang akan dituju dengan tujuan untuk mendapatkan data tertentu dan data yang lebih terarahal. Adapun objek dari penelitian ini adalah model pembelajaran *role playing* berbasis

android dan minat belajar siswa.

#### D. Operasionalisasi Variabel

Variabel yang ada dalam penelitian ini adalah variable bebas dan terikat. Yang menjadi variable bebasnya adalah model pembelajaran *Role Playing* berbasis android dan variable terikatnya adalah peningkatan minat belajar siswa.

**Tabel 3.2.**  
**Tabel Operasionalisasi Variabel**

Variabel	Definisi	Dimensi	Indikator	Skala
Model pembelajaran role playing berbasis android	<p><i>Role playing</i> adalah suatu model penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankan sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang,</p>		<p>Langkah – langkah dari model pembelajaran <i>role playing</i> menurut <b>(Komalasari, 2014, hal. 81)</b> sebagai berikut :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menyusun atau menyiapkan skenario siklus akuntansi perusahaan dagang yang akan ditampilkan.</li> <li>2. Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum pembelajaran.</li> <li>3. Guru membentuk kelompok siswa yang</li> </ol>	Skala likert 1-5

	<p>hal itu bergantung kepada apa yang diperankan <b>(Komalasari, 2014, hal. 80).</b></p>		<p>beranggotakan 5 orang.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>4. Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.</li> <li>5. Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakokan skenario siklus akuntansi perusahaan dagang.</li> <li>6. Masing-masing siswa berada dikelompoknya sambil mengamati skenario siklus akuntansi perusahaan dagang.</li> <li>7. Setelah selesai ditampilkan, masing-masing siswa diberikan lembar kerja untuk membahas penampilan masing-masing kelompok.</li> <li>8. Masing-masing</li> </ol>	
--	--	--	--	--

			kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya. 9. Guru memberikan kesimpulan secara umum.	
Minat belajar	Minat merupakan suatu rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh (Slameto, 2015, hal. 180).	Menurut (Slameto, 2015, hal. 180) indikator dari minat belajar sebagai berikut : 1) Perasaan Senang ; 2) Keterlibatan Siswa ; 3) Ketertarikan ; 4) Perhatian Siswa.	1.1. Mengikuti pelajaran dengan tidak terpaksa. 1.2. Selalu hadir tepat waktu. 1.3. Tidak pernah merasa bosan saat pembelajaran. 1.4. Mata pelajaran yang selalu dinanti. 2.1. Mengikuti skenario dengan baik. 2.2. Aktif dalam bertanya. 2.3. Memberikan masukan untuk kelompok tampil. 2.4. Aktif dalam diskusi kelompok. 3.1. Antusias menjadi seorang pemeran. 3.2. Antusias menjadi kelompok yang mengamati.	Skala Likert 1-5

			<p>3.3. Mengerjakan lembar kerja yang diberikan.</p> <p>3.4. Mengerjakan tugas tepat waktu.</p> <p>3.5. Mengerjakan tugas tanpa mencontek.</p> <p>4.1. Mendengarkan instruksi dari guru.</p> <p>4.2. Mengamati penampilan temannya.</p> <p>4.3. Tidak mengerjakan tugas lain saat pembelajaran.</p> <p>4.4. Tidak melakukan aktivitas lain saat pembelajaran.</p>	
--	--	--	---	--

## **E. Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian**

### **1. Pengumpulan Data**

Sugiyono (2013, hal. 193) mengungkapkan bahwa “Teknik pengumpulan data merupakan teknik atau cara-cara yang digunakan untuk mengumpulkan data”. Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang diterapkan. Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut:

#### **a. Teknik Tes Tertulis**

Menurut Arikunto (2015, hal. 53) “tes merupakan alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana, dengan cara dan aturan-aturan yang sudah ditentukan”. Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes objektif atau *objective test* yaitu tes pilihan ganda.

Bentuk ini dipilih peneliti karena dalam tes pilihan ganda sangat cocok untuk mengukur hasil belajar yang kompleks seperti halnya dengan nilai siswa. Dalam penelitian ini data yang diambil merupakan data kuantitatif. Tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur peningkatan nilai siswa. Pemberian tes dilakukan sebelum dan setelah diberikan perlakuan.

#### b. Kuesioner

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2017, hal. 142). Bentuk kuesioner yang akan diberikan berupa pertanyaan tertutup, dimana dalam pengisian kuesioner ini responden tidak diberikan kesempatan dalam menjawab. Jawaban dari pertanyaan kuesioner sudah disediakan oleh peneliti, contoh :

**Tabel 3. 3**  
**Contoh Kuesioner Tertutup**

No	Pernyataan	Skor				
		SS	S	CS	TS	STS

**Dimana :**

- SS = Sangat Setuju
- S = Setuju
- CS = Cukup Setuju
- TS = Tidak Setuju
- STS = Sangat Tidak Setuju

#### c. Studi Dokumentasi

Untuk memperoleh data yang dibutuhkan, penulis harus mempersiapkan instrumen penelitian yaitu dokumen. Sugiyono (2017, hal. 329) menarik kesimpulan dari penelitiannya sebagai berikut:

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu, dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang, dokumen yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian, sejarah kehidupan (*Life Histories*), ceritera, biografi, peraturan, kebijakan; dokumen yang berbentuk gambar, misalnya foto, gambar hidup, sketsa dan lain-lain.

Dalam metode dokumen ini banyak hal-hal bisa didapat seperti catatan harian, buku, peraturan, transkrip, notulen rapat, agenda, dan lain-lain. Misalnya nilai ulangan yang diperoleh dari dokumentasi guru mata pelajaran akuntansi perusahaan dagang. Teknik ini digunakan untuk memperoleh data objek yaitu siswa XI Akuntansi 1 SMKN 11 Bandung.

#### **d. Studi Pustaka**

Menurut Sugiyono, studi kepustakaan berkaitan dengan kajian teoritis dan referensi lain yang berkaitan dengan nilai, budaya dan norma yang berkembang pada situasi sosial yang diteliti, selain itu studi kepustakaan sangat penting dalam melakukan penelitian, hal ini dikarenakan penelitian tidak akan lepas dari literatur-literatur ilmiah ( Sugiyono, 2017 : hal. 291 ).

Pada proses kegiatannya, studi pustaka dilakukan untuk memperoleh data dengan cara penelusuran dan penelaahan literatur yang berhubungan dengan masalah yang akan diteliti dengan menggali dan memahami teori-teori dan konsep-konsep dasar yang akan dikemukakan oleh para ahli.

## **2. Instrumen Penelitian**

### **a. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran**

Menurut Firman dalam (<https://asepfirm17.wordpress.com/administrasi-pendidikan/silabus-dan-rencana-pelaksanaan-pembelajaran-rpp/>),

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) adalah rencana

yang menggambarkan prosedur dan pengorganisasian pembelajaran untuk mencapai satu kompetensi dasar yang ditetapkan dalam Standar Isi dan dijabarkan dalam silabus. Lingkup Rencana Pelaksanaan Pembelajaran paling luas mencakup 1 (satu) kompetensi dasar yang terdiri atas 1 (satu) indikator atau beberapa indikator untuk 1 (satu) kali pertemuan atau lebih. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran sekurang-kurangnya memuat tujuan pembelajaran, materi ajar, metode pengajaran, sumber belajar, dan penilaian hasil belajar.

Rencana pelaksanaan pembelajaran (terlampir) yang disusun oleh penulis memuat tentang langkah-langkah model pembelajaran role playing berbasis android yang akan diterapkan pada proses belajar mengajar. Selain itu, rencana pelaksanaan pembelajaran juga berisikan perangkat pembelajaran diantaranya : media pembelajaran (powerpoint), bahan tayang, lembar kerja.

#### **b. Soal Tes**

Bentuk tes yang akan diberikan kepada siswa adalah tes objektif. Tes objektif adalah tes yang dalam pemeriksaannya dapat dilakukan secara objektif. Dalam penggunaan tes objektif, jumlah soal yang diajukan jauh lebih banyak daripada tes esai (Arikunto, 2015 : hal. 179). Dalam penelitian ini, soal yang diberikan kepada siswa adalah pilihan ganda sebanyak 15 soal, soal ini telah di uji validitas dan reliabilitasnya sehingga layak untuk dijadikan instrumen penelitian (terlampir).

#### **c. Angket**

Angket atau juga sering dikenal sebagai kuesioner. Pada dasarnya, kuesioner adalah sebuah daftar pertanyaan yang harus diisi oleh orang yang diukur (responden). Dengan kuesioner ini orang dapat diketahui tentang keadaan/ data diri, pengalaman, pengetahuan sikap atau pendapatnya dan lainnya (Arikunto, 2015 : hal. 42). Bentuk kuesioner yang akan diberikan berupa pertanyaan tertutup (terlampir), dimana dalam pengisian kuesioner ini responden tidak diberikan kesempatan dalam menjawab. Jawaban dari pertanyaan kuesioner sudah disediakan

oleh peneliti.

Berikut ini adalah kisi – kisi dari pernyataan dari angket yang akan diberikan kepada responden :

**Tabel3. 4**  
**Kisi – Kisi Pernyataan Angket**

<b>Variabel</b>	<b>Indikator</b>	<b>Butir Pernyataan</b>	<b>Jumlah</b>
Minat	Perasaan Senang	1,2,3,4,5	5
	Keterlibatan Siswa	6,7,8,9,10	5
Belajar	Ketertarikan Siswa	11,12,13,14,15,16	6
	Perhatian Siswa	17,18,19,20,21	5
<b>Jumlah</b>			<b>21</b>

## **F. Teknik Analisis Data**

### **1. Uji Validitas**

Menurut Anderson dalam (Arikunto, 2015, hal. 80) “*A test is valid if it measures what it purpose to measure.* Atau jika diartikan lebih kurang demikian : sebuah tes dikatakan valid apabila tes tersebut mengukur apa yang hendak diukur”. Dalam menghitung validitas peneliti menggunakan program SPSS *versi 20 for windows.*

### **2. Uji Reliabilitas**

Menurut (Arikunto, 2015, hal. 100) “reabilitas berhubungan dengan masalah kepercayaan. Suatu tes dapat dikatakan mempunyai taraf kepercayaan yang tinggi jika tes tersebut dapat memberikan hasil yang tetap”. Dalam menghitung besarnya reabilitas peneliti menggunakan program SPSS *versi 20 for windows.*

**Tabel3. 5**  
**Interpretasi Reliabilitas**

Reliabilitas	Interpretasi
$0,81 < r \leq 1,00$	Sangat Tinggi
$0,61 < r \leq 0,80$	Tinggi
$0,41 < r \leq 0,60$	Cukup
$0,21 < r \leq 0,40$	Rendah
$0,00 < r \leq 0,20$	Sangat Rendah

Sumber : Arikunto (2015, hal. 89)

### 3. Uji Taraf Kesukaran

Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah atau tidak terlalu sukar. Bilangan yang menunjukkan sukar dan mudahnya suatu soal disebut indeks kesukaran. Besarnya indeks kesukaran antara 0,0 sampai 1,0 (Arikunto, 2015 : hal. 223). Dalam menghitung taraf kesukaran peneliti menggunakan program *Anates Versi 4.0*.

### 4. Uji Daya Pembeda

Daya pembeda soal adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara siswa yang pandai (berkemampuan tinggi) dengan siswa yang berkemampuan rendah. Angka yang menunjukkan besarnya daya pembeda disebut indeks diskriminasi, disingkat D (Arikunto, 2015 : hal. 228). Dalam menghitung daya pembeda peneliti menggunakan program *Anates Versi 4.0*.

**Tabel3. 6**  
**Klasifikasi Daya Pembeda**

Indeks Daya Pembeda	Klasifikasi
0,00 – 0,20	Jelek ( <i>poor</i> )
0,21 – 0,40	Cukup ( <i>satisfactory</i> )
0,41 – 0,70	Baik ( <i>good</i> )
0,71 – 1,00	Baik Sekali ( <i>excellent</i> )

Sumber : Arikunto (2015, hal. 232)

## 5. Uji Normalitas

Uji normalitas menurut Ghazali (2013, hal. 160) dilakukan dengan tujuan untuk menguji apakah dalam model regresi variabel pengganggu atau residual memiliki distribusi normal atau tidak. Untuk mengujinya, peneliti dibantu dengan program *SPSS versi 20 for windows*. Berikut hipotesis pengujian normalitas suatu data :

$H_0$ : Angka signifikan (Sig) < 0,05 maka data tersebut berdistribusi tidak normal.

$H_1$ : Angka signifikan (Sig) > 0,05 maka data tersebut berdistribusi normal.

## 6. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk menguji apakah sebaran data dari dua varian atau lebih berasal dari populasi yang homogen atau tidak, yaitu dengan membandingkan dua atau lebih variansnya (Riadi, 2014 : hal. 101). Untuk mengujinya, peneliti dibantu dengan program *SPSS versi 20 for windows*. Data dikatakan homogen apabila memiliki nilai signifikansi lebih dari > 0,05.

## 7. Uji Normalitas *Gain*

Uji Normalitas *Gain* adalah sebuah uji yang bisa memberikan gambaran umum peningkatan skor hasil pembelajaran antara sebelum dan sesudah diterapkannya suatu perlakuan. Adapun rumus uji *N-Gain* adalah ( Hake dalam Sundayana, 2014 : hal. 151) :

Sedangkan untuk kategorinya kita bisa menggunakan interpretasi indeks *Gain* ternormalisasi (g) menurut Hake yang sudah dimodifikasi :

**Tabel3. 7**  
**Interpretasi Indeks *N-Gain***

<i>N-GainScore</i> (g)	Interpretasi
$-1.00 < g < 0,0$	<i>Decrease</i>
$g = 0,0$	<i>Stable</i>
$0,0 < g < 0,30$	<i>Low</i>
$0,30 < g < 0.70$	<i>Average</i>
$0.70 < g < 1.00$	<i>High</i>

Sumber : Hake dalam Sundayana (2014, hal.151)

### 8. Uji Regresi Sederhana

Menurut Santoso (2014, hal. 331) analisis regresi adalah suatu formula yang mencari nilai variabel dependen dari nilai variabel independen yang diketahui. Analisis regresi sederhana digunakan untuk memprediksi atau menguji pengaruh satu variabel terikat. Untuk mengujinya, peneliti dibantu dengan program SPSS versi 20 for windows. Adapun dasar pengambilan keputusan yaitu dengan membandingkan nilai signifikansi dengan probabilitas (0.05) :

$H_0$  : Jika angka signifikan (Sig)  $< 0,05$  maka variabel bebas berpengaruh secara signifikan terhadap variabel terikat.

$H_1$  : Jika angka signifikan (Sig)  $> 0,05$  maka variabel bebas tidak berpengaruh secara signifikan terhadap variabel terikat.

**Tabel3. 8**  
**Interpretasi Indeks Pengaruh**

Nilai <i>R Square</i>	Interpretasi
0	Tidak ada pengaruh
$>0 - 0,25$	Sangat lemah
$>0,25 - 0,5$	Cukup
$>0,5 - 0,75$	Kuat
$>0,75 - 0,99$	Sangat kuat
1	Sempurna

Sumber : Sarwono (2013, hal.189)

## **G. Prosedur Penelitian**

### **1. Tahap Perencanaan**

- a. Menemukan masalah;
- b. Mengajukan judul penelitian;
- c. Menyusun proposal penelitian;
- d. Revisi proposal penelitian;
- e. Menyusun instrumen;
- f. Membuat surat pengantar penelitian dari FKIP UNPAS Bandung;
- g. Membuat surat izin penelitian dari kantor Badan Kesatuan Bangsa dan Perlindungan Masyarakat Provinsi Jawa Barat;
- h. Membuat surat izin dari Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Barat;
- i. Meminta izin kepada Kepala Sekolah SMK Negeri 11 Bandung;
- j. Menghubungi guru bidang studi akuntansi perusahaan dagang kelas XI Akuntansi 1 SMK Negeri 11 Bandung.

### **2. Tahap Pelaksanaan**

- a. Memberikan test awal (*pretest*) dan angket awal untuk mengetahui keadaan awal siswa;
- b. Menerapkan pembelajaran dengan model *role playing* berbasis android;
- c. Memberikan test akhir (*post-test*) dan angket akhir untuk mengetahui perbedaan minat belajar siswa, sebelum dan sesudah diberikannya perlakuan;
- d. Memberikan nilai tes dan mengolah data angket dengan program SPSS *versi 20 for windows*.

### **3. Tahap Terakhir**

- a. Menganalisis data dengan menggunakan uji statistik;
- b. Membuat kesimpulan berdasarkan data yang diperoleh dari penelitian;

