

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Metode kuantitatif merupakan pendekatan berpikir deduktif yang berusaha memahami fenomena tertentu dengan menggunakan konsep-konsep umum untuk menjelaskan fenomena khusus. Pendekatan ini menerapkan logika positivistik, menghindari unsur subjektif, dan melibatkan pengumpulan data serta sumber data yang telah direncanakan sebelumnya. Alat pengumpul data dan teknik statistik yang digunakan sesuai dengan perencanaan, termasuk dalam analisis data yang bersifat kuantitatif. Tujuan utamanya adalah menguji hipotesis dengan memanfaatkan teori-teori yang telah tersedia (Sudjana, 2001: 6-7).

#### **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

##### 1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Muhammadiyah Progam Khusus yang memiliki alamat lengkap yaitu, Jalan Kemuning No. 32 Pusung Banaran Kecamatan Boyolali, Kabupaten Boyolali, Jawa Tengah, 57313.

##### 2. Waktu Penelitian

Adapun untuk waktu penelitian yaitu pada tahun ajaran 2025/2026 bulan Oktober - Desember 2025.

## **C. Populasi dan Sampel Penelitian**

### **1. Populasi**

Populasi adalah daerah generalisasi yang terdiri dari objek dan subjek yang memiliki kualitas atau karakteristik tertentu yang ditentukan oleh peneliti untuk diselidiki, dan dari sana penarikan kesimpulan dapat dilakukan (2011:80). Menurut Ismiyanto (2003:23), populasi merujuk pada seluruh subjek atau keseluruhan subjek penelitian, yang mencakup berbagai entitas seperti individu, objek, atau elemen lainnya yang dapat memberikan informasi atau data yang relevan untuk penelitian.

Berdasarkan definisi di atas, populasi dalam penelitian ini meliputi seluruh siswa yang mengikuti mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Muhammadiyah Program Khusus Boyolali, yang berjumlah 98 siswa dengan kelas VII A ada 23 siswa, kelas VII B 23 siswa, kelas VIII ada 31 siswa, dan kelas IX ada 21 siswa.

### **2. Sampel**

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti (Arikunto 2002: 109). Untuk sekedar perkiraan maka apabila subjeknya kurang dari 100, lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Selanjutnya jika jumlah subjeknya besar dapat diambil antara 10-15% atau 20-25% atau lebih (Arikunto: 2002: 112).

Karena jumlah populasi yang akan diteliti relatif sedikit yaitu di bawah 100 siswa maka sampel yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 98 siswa. Jadi penelitian dilakukan dengan mengambil semua anggota populasi sehingga penelitian ini merupakan penelitian populasi.

#### **D. Teknik Pengumpulan Data**

##### **1. Variabel (X) Model *Role Playing***

###### **a. Metode Pengumpulan data**

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode pengumpulan data berupa angket untuk mendapatkan informasi mengenai penerapan model *role playing*.

Angket merupakan alat untuk mengumpulkan data, di mana partisipan atau responden mengisi pertanyaan atau pernyataan yang disediakan oleh peneliti (Sugiyono, 2014:230). Siswa di SMP Muhammadiyah Program Khusus Boyolali diberikan angket untuk diisi dengan memilih salah satu jawaban sesuai dengan yang telah disediakan oleh peneliti.

###### **b. Definisi konseptual**

Berdasarkan kerangka teori yang telah diuraikan di atas, definisi penerapan model *role playing* dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam adalah suatu metode pembelajaran yang melibatkan siswa untuk memerankan tokoh atau situasi tertentu, yang relevan dengan materi Pendidikan Agama Islam,

untuk meningkatkan pemahaman dan aplikasi nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari.

Model ini bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, menyenangkan, dan efektif, sehingga siswa dapat lebih terlibat dalam proses pembelajaran dan memahami ajaran Islam secara lebih mendalam.

### **c. Definisi Operasional**

Penggunaan penerapan model *role playing* dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam merujuk pada penerapan sistematis dan objektif model *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran tersebut.

Indikator dalam penerapan model *role playing* ini mencakup

#### 1) Persiapan

- a) Menetapkan topik atau masalah serta tujuan yang hendak dicapai oleh simulasi.
- b) Guru memberikan gambaran masalah dalam situasi yang akan disimulasikan.
- c) Guru menetapkan pemain yang akan terlibat dalam simulasi, peranan yang harus dimainkan oleh para pemeran, serta waktu yang disediakan.
- d) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya khususnya pada siswa yang terlibat dalam pemeranan simulasi.

## 2) Pelaksanaan

- a) Simulasi mulai dimainkan oleh kelompok pemeran.
- b) Para siswa lainnya mengikuti dengan penuh perhatian.
- c) Guru hendaknya memberikan bantuan kepada pemeran yang mendapat kesulitan.
- d) Simulasi hendaknya dihentikan pada saat puncak. Hal ini dimaksudkan untuk mendorong siswa berpikir dalam menyelesaikan masalah yang sedang disimulasikan.

## 3) Penutup

- a) Melakukan diskusi baik tentang jalannya simulasi maupun materi cerita yang disimulasikan. Guru harus mendorong agar siswa dapat memberikan kritik dan tanggapan terhadap proses pelaksanaan simulasi.
- b) Merumuskan kesimpulan.

### **d. Kisi-kisi instrumen**

Dalam penelitian ini, metode pengumpulan data yang dipilih adalah angket yang memuat sejumlah pertanyaan yang harus dijawab oleh responden. Variabel penerapan model *role playing* dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam terdiri lima belas pertanyaan. Angket ini mengikuti skala Likert yang terdiri dari selalu, sering, kadang-kadang, dan tidak pernah. Dengan skor penilaian sebagai berikut:

**Tabel 3.1**  
**Skala Linkert**

<b>No.</b>	<b>Kategori</b>	<b>Skor</b>
1.	Sangat baik	4
2.	Baik	3
3.	Cukup	2
4.	Kurang	1

**Tabel 3.2**  
**Kisi-Kisi Instrumen Angket**

<b>No.</b>	<b>Variabel</b>	<b>Indikator</b>	<b>Item Soal</b>
1.	Model Role Playing	Menetapkan topik atau masalah dan tujuan simulasi.	1
		Memberikan gambaran masalah situasi simulasi.	2
		Menetapkan pemain, peran, dan Waktu pelaksanaan.	3
		Memberikan kesempatan siswa bertanya tentang simulasi.	4
		Kesiapan siswa memahami peran dan alur simulasi sebelum pelaksanaan.	5

		Siswa mulai memainkan peran sesuai pembagian yang telah ditentukan.	6
		Guru memberi kebebasan siswa mengekspresikan peran masing-masing.	7
		Guru mengamati dan mencatat selama simulasi berlangsung.	8
		Simulasi berlangsung sesuai waktu yang ditentukan.	9
		Siswa terlibat aktif dan antusias selama simulasi berlangsung.	10
		Guru memimpin diskusi setelah simulasi berlangsung.	11
		Guru mengarahkan siswa untuk mengaitkan pengalaman simulasi dengan materi.	12
		Siswa diberi kesempatan menyampaikan pendapat dan perasaan setelah	13

		simulasi.	
		Guru memberi umpan balik terhadap pelaksanaan simulasi.	14
		Guru dan siswa menyimpulkan	15

#### e. Uji Validitas dan Reliabilitas

##### 1) Uji Validitas

Uji validitas adalah indikator yang menunjukkan sejauh mana suatu instrumen dapat dianggap valid atau sah. Instrumen dengan validitas tinggi menunjukkan tingkat keabsahan yang tinggi, sedangkan instrumen dengan validitas rendah menunjukkan tingkat keabsahan yang rendah (Kurniawan A, 2018:129).

Untuk menguji validitas ini, peneliti menggunakan perangkat lunak statistik, yaitu *Statistical Product and Service Solution* (SPSS) versi Windows 24.0, dengan metode korelasi bivariat dan tingkat signifikansi 0,05. Data dianggap valid jika nilai korelasi  $r$  hitung  $>$   $r$  tabel, sedangkan data dianggap tidak valid jika  $r$  hitung  $<$   $r$  tabel.

##### 2) Uji Reliabilitas

Azwar (2003:176) menyatakan bahwa salah satu sifat atau atribut utama dari instrumen pengukuran yang baik adalah reliabilitas. Menurut Arifin (1991:122), suatu uji dianggap reliabel apabila hasilnya konsisten ketika diujikan pada kelompok yang sama dalam waktu atau kesempatan yang berbeda.

Sudjana (2004:16) menyatakan bahwa reliabilitas suatu instrumen penilaian mencerminkan sejauh mana ketetapan alat tersebut dalam menilai aspek yang dinilainya. Dengan kata lain, penggunaan alat penilaian tersebut di waktu mana pun akan menghasilkan hasil yang relatif konsisten. Djaali (2000:81) menambahkan bahwa jika hasil pengukuran pada bagian yang sama dari objek ukur menunjukkan kontradiksi atau tidak konsisten antara satu butir dan butir lainnya, maka pengukuran keseluruhan dengan menggunakan instrumen tersebut menjadi tidak dapat diandalkan atau tidak reliabel. Dalam hal ini, alat ukur tersebut tidak dapat dianggap dipercaya dan tidak dapat digunakan untuk menggambarkan dengan akurat ciri atau keadaan sebenarnya dari objek ukur tersebut.

## **2. Variabel (Y) Hasil Belajar Siswa**

### **a. Metode Pengumpulan data**

Variabel hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, yang juga dapat disebut sebagai variabel Y,

merupakan variabel terikat (Dependent Variable). Dalam pengumpulan data hasil belajar ini, peneliti menggunakan teknik dokumentasi. Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data dengan mengamati atau mencatat laporan yang sudah ada. Dokumentasi dianggap sebagai sumber data yang stabil dan dapat digunakan sebagai bukti dalam penelitian. Dokumen memiliki sifat alami, tidak reaktif, dan mudah ditemukan melalui teknik analisis isi yang dapat memperluas pemahaman terhadap subjek penelitian (Ahmad, 2000:92). Metode dokumentasi ini digunakan untuk mengukur hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, yaitu nilai raport pada tahun ajaran 2025/2026 SMP Muhammadiyah Program Khusus Boyolali.

### **1) Definisi Konseptual**

Hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam merujuk pada perubahan perilaku dalam aspek kognitif yang terlihat dari nilai ujian atau hasil ulangan semester siswa. Hasil belajar ini mencerminkan kompetensi siswa yang dapat diukur atau ditunjukkan melalui kinerja akademis mereka. Dalam konteks ini, kompetensi tersebut mencakup pemahaman, pengetahuan, analisis, dan penerapan materi yang diajarkan dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Dengan demikian, hasil belajar menjadi indikator penting untuk menilai sejauh mana siswa telah mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan (Sanjaya, 2013:4).

## **2) Definisi Operasional**

Hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam merupakan perubahan tingkah laku yang dirumuskan sebagai kompetensi yang dapat diukur atau ditunjukkan melalui kinerja siswa. Dalam penelitian ini, hasil belajar siswa akan diukur melalui indikator dokumentasi nilai semester genap di SMP Muhammadiyah Program Khusus Boyolali.

Indikator hasil belajar mencakup berbagai aspek kognitif, seperti pemahaman, pengetahuan, analisis, dan penerapan pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang telah diajarkan. Nilai- nilai tersebut akan digunakan untuk mengidentifikasi sejauh mana siswa telah mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Selain itu, hasil belajar ini juga akan mencerminkan pengaruh penerapan model *role playing* dalam proses pembelajaran, dengan harapan dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai dampaknya terhadap kemampuan akademis siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

## **E. Teknik Analisis Data**

Analisis data merupakan proses yang penting dalam mengubah informasi yang terkumpul menjadi bentuk yang lebih sederhana dan dapat dipahami dengan mudah. Dalam penelitian ini, data hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (Variabel Y), yang diperoleh dari dokumentasi nilai raport semester ganjil di SMP Muhammadiyah Program

Khusus Boyolali, akan dilakukan menggunakan beberapa teknik analisis sebagai berikut:

**Tabel 3.3**  
**Teknik Analisis Data**

No.	Teknik Analisis	Indikator	Keterangan
1.	Rata-rata ( <i>mean</i> )	$Mean = \frac{\sum_{i=1}^n x_i}{n}$	M : Rata-rata xi : nilai belajar siswa ke- i. n : jumlah total siswa
2.	Interval	$I = \frac{R}{K}$	I : Interval R : Rentang ( <i>Range</i> ) K : Kelas
3.	Presentase Frekuensi	$P = \frac{(F) \times 100}{N}$	P : Persentase F : Frekuensi N : Total Siswa

Analisis ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang mendalam tentang pencapaian siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam melalui teknik-teknik yang tepat dalam mengolah data nilai raport. Rata-rata akan memberikan gambaran tentang performa rata-rata siswa, interval akan membantu dalam melihat distribusi nilai, dan persentase frekuensi akan menggambarkan sebaran frekuensi nilai siswa dalam rentang tertentu. Dengan demikian, hasil analisis ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang komprehensif mengenai pengaruh

penerapan model *role playing* terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam di SMP Muhammadiyah Program Khusus Boyolali.

#### **F. Uji Prasyarat**

Untuk menguji persyaratan statistik dalam penelitian ini, langkah-langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut:

Uji normalitas data dilakukan untuk menilai apakah distribusi data hasil penelitian bersifat normal atau tidak. Hal ini penting untuk menentukan apakah statistik parametrik atau nonparametrik yang sesuai digunakan dalam analisis data. Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov dengan bantuan *Statistical Product and Service Solution* (SPSS) versi 24.0. Nilai signifikansi (p-value) yang dihasilkan akan menentukan keputusan apakah data memiliki distribusi normal atau tidak. Jika nilai signifikansi kurang dari 0,05, maka data dianggap tidak memiliki distribusi normal.

Langkah-langkah Uji Normalitas menggunakan SPSS:

1. Buka aplikasi SPSS.
2. Inputkan data penelitian ke dalam Data view dan atur data sesuai dengan variabel yang akan dianalisis.
3. Pilih menu Analyze, kemudian Regression, dan Linear.
4. Pindahkan variabel yang akan diuji ke kotak Independent (X) dan variabel kesungguhan belajar Pendidikan Agama Islam (Y) ke kotak Dependent.

5. Klik Save, dan pastikan pada kotak Residuals tercentang pada Unstandardized, lalu klik Continue.
6. Klik OK untuk melanjutkan proses analisis.
7. Kembali ke tampilan Data view, SPSS akan secara otomatis menampilkan hasil perhitungan residual.
8. Pilih menu Analyze, kemudian Nonparametric Tests, Legacy Dialogs, dan pilih 1-Sample K-S.
9. Pindahkan Unstandardized Residual ke dalam kolom Test Variable List.
10. Beri tanda centang pada Normal di Test Distribution.
11. Klik OK untuk menjalankan uji normalitas.

Uji normalitas ini penting dilakukan sebagai tahap awal untuk memastikan kevalidan penggunaan statistik parametrik dalam analisis data hasil penelitian tentang pengaruh penerapan model *Role Playing* terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam di SMP Muhammadiyah Program Khusus Boyolali.

#### **G. Uji Hipotesis**

Untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini yang mengeksplorasi pengaruh penerapan model *role playing* terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam di SMP Muhammadiyah Program Khusus Boyolali, dilakukan beberapa langkah analisis sebagai berikut:

## 1. Perhitungan Koefisien Korelasi

Langkah pertama adalah menghitung koefisien korelasi antara penerapan model *role playing* (variabel X) dan hasil belajar siswa (variabel Y). Koefisien korelasi ini digunakan untuk menentukan kekuatan dan arah hubungan antara kedua variabel tersebut. Metode yang digunakan adalah metode *Pearson Product Moment*, yang cocok untuk mengukur hubungan antara dua variabel dengan skala interval atau rasio.

Rumus koefisien korelasi *Pearson Product Moment*:

$$r_{xy} = \frac{[n\sum x^2 - (\sum x)^2][n\sum y^2 - (\sum y)^2]}{n\sum xy - (\sum x)(\sum y)}$$

Keterangan :

r = koefisien korelasi

n = jumlah sampel

X = skor per item pertanyaan

Y = skor total

Proses ini akan dilakukan menggunakan perangkat lunak SPSS versi 24.0 dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Buka aplikasi SPSS.
- b. Inputkan data kedua variabel ke dalam Data View.
- c. Atur kolom Variable View dengan memasukkan nama variabel dan label yang sesuai.
- d. Pilih menu Analyze, kemudian Correlate, dan Bivariate.

- e. Pindahkan kedua variabel ke dalam kotak Variables.
- f. Centang opsi *Pearson* pada *Correlation coefficient*.
- g. Klik OK untuk menjalankan analisis.

### 1. Perhitungan Koefisien Determinasi

Setelah mendapatkan nilai koefisien korelasi, langkah selanjutnya adalah menghitung Koefisien Determinasi (R<sup>2</sup>). Koefisien ini memberikan informasi tentang persentase variasi variabel Y yang dapat dijelaskan oleh variabel X, atau seberapa besar pengaruh penerapan model role playing terhadap hasil belajar siswa.

Rumus Koefisien Determinasi:

$$Kd = r^2 \times 100\%$$

Keterangan:

Kd = Koefisien determinasi

R<sup>2</sup> = Kuadrat dari koefisien ganda

Perhitungan ini akan memberikan gambaran yang lebih jelas tentang seberapa signifikan pengaruh penerapan model role playing terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam di SMP Muhammadiyah Program Khusus Boyolali.