

BAB III METODE PENELITIAN

Metode penelitian merupakan kegiatan atau rangkaian cara, pelaksanaan penelitian ini didasari pada asumsi-asumsi dasar, pandangan-pandangan ideologis dan filosofis, isu-isu dan pertanyaan yang dihadapi. Rancangan penelitian ini menggambarkan prosedur atau langkah-langkah yang harus ditempuh, sumber data, waktu penelitian, pengumpulan data, dan dengan cara bagaimana data tersebut dihimpun dan diolah.¹

A. Jenis dan Pendekatan

Penelitian merupakan suatu usaha untuk mengumpulkan, mencatat dan menganalisis sesuatu masalah. Selain itu juga dimaknakan sebagai suatu penyelidikan secara sistematis, atau dengan giat dan berdasarkan ilmu pengetahuan mengenai sifat-sifat dari pada kejadian atau keadaan-keadaan dengan maksud untuk menetapkan faktor-faktor pokok atau akan menemukan pemahaman baru dalam mengembangkan metode-metode baru.²

Jenis penelitian ini merupakan metode *field research* atau penelitian lapangan. Penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang menggunakan analisis data yang berbentuk numerik atau angka.³ Data yang berupa angka tersebut kemudian nantinya diolah dan dianalisis untuk mendapatkan informasi ilmiah di balik angka-angka tersebut.⁴ Sedangkan pendekatan yang digunakan adalah pendekatan korelasi. Penelitian ini bertujuan untuk melihat apakah antara dua variabel atau lebih memiliki hubungan korelasi atau tidak.⁵ Berangkat dari suatu teori, gagasan para ahli, ataupun pemahaman peneliti berdasarkan pengalamannya, kemudian dikembangkan menjadi permasalahan-permasalahan yang diajukan untuk memperoleh pembenaran (*verifikasi*) dalam bentuk dukungan data empiris di lapangan. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu

¹Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya Offset, 2012), 52.

²Trianto, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Prestasi Pustakaraya, 2011), 11

³Suryani dan Hendryadi, *Metode Riset Kuantitatif: Teori dan Aplikasi pada Penelitian Bidang Manajemen dan Ekonomi Islam*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2015), 109.

⁴Nanang Martono, *Metode Penelitian Kuantitatif: Analisis Isi dan Analisis Data Sekunder*, (Jakarta: Rajawali Pres, 2016), 20

⁵Zaenal Arifin, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Surabaya : Lentera Cendikin, 2009), 17.

metode *Role Playing (RP)* sebagai variabel *independent* dan Pendidikan Karakter Peserta Didik pada mata pelajaran Akidah Akhlak sebagai variabel *dependent*.

B. *Setting Penelitian*

Lokasi yang dipilih untuk penelitian ini, dengan judul penerapan metode pembelajaran *Role Playing* terhadap pendidikan karakter peserta didik kelas X pada mata pelajaran Akidah Akhlak. Peneliti memilih tempat penelitian di SMK NU Ma'arif 2 Kudus yang berada di Jl. Siliwangi Gg. 1 No. 99 Jekulo Kudus. Alasan pemilihan tempat ini adalah karena letaknya di sekitar perkampungan yang dekat dengan rumah-rumah warga dan dekat dengan ruko dan toko. Letaknya juga sangat mudah dijangkau. Pintu utama gerbang sekolah ini berada tepat dipinggir jalan raya, jadi tidak akan sulit untuk mencari alamat sekolah SMK NU Ma'arif 2 Kudus ini.

C. *Populasi dan Sampel*

1. *Populasi*

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.⁶ Sebagaimana dijelaskan oleh Margono bahwa populasi adalah keseluruhan obyek penelitian yang terdiri dari manusia, benda-benda, hewan, tumbuh-tumbuhan, gejala-gejala, nilai tes atau peristiwa-peristiwa sebagai sumber data yang memiliki karakteristik tertentu di dalam penelitian.⁷ Yang terpenting dari semua aspek populasi yang menjadi obyek penelitian adalah bahwa dari populasi itulah dimungkinkan untuk dipilih sebagai sampel. Populasi dalam hal ini adalah keseluruhan subyek penelitian. Adapun populasi yang menjadi obyek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas X (Sepuluh) SMK NU Ma'arif 2 Kudus yang berjumlah 389 siswa.

2. *Sampel*

Sampel adalah kelompok kecil individu yang dilibatkan langsung dalam penelitian. Dalam pengertian lain sampel adalah sebagian kelompok kecil dari populasi yang diteliti atau obyek yang diambil dan yang mewakili populasi. Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi

⁶Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2016), 117.

⁷Margono, *Metode Penelitian Pendidikan Komponen MKDK*, (Jakarta: Rieneka Cipta, 1993), 118.

tersebut.⁸ Sampel mencerminkan dan menentukan seberapa jauh sampel tersebut bermanfaat dalam membuat kesimpulan penelitian.⁹ Sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representatif (mewakili). Dalam menentukan sampel peneliti menggunakan rumus *Slovin*. Rumus *Slovin* adalah sebuah rumus atau formula untuk menghitung jumlah sampel minimal apabila perilaku dari sebuah populasi tidak diketahui secara pasti. Rumus ini pertama kali diperkenalkan oleh Slovin pada tahun 1960. Rumus ini biasa digunakan dalam penelitian *survey* dimana biasanya jumlah sampel banyak sekali, sehingga diperlukan sebuah formula untuk mendapatkan sampel yang sedikit tetapi dapat mewakili keseluruhan populasi. Rumus *Slovin* dapat di lihat berdasarkan notasi sebagai berikut:¹⁰

$$n = \frac{N}{1 + NE^2}$$

Dari notasi di atas, n adalah jumlah sampel minimal, nilai N adalah populasi sedangkan nilai E adalah *error margin*. Perihal *margin error* inilah mungkin sang pencipta dari rumus ini memberikan kesempatan kepada para peneliti untuk menetapkan besar sampel minimal berdasarkan tingkat kesalahan atau *margin of error*. Misal sebuah penelitian dengan derajat kepercayaan 95%, maka tingkat kesalahan adalah 5%. Sehingga peneliti dapat memenuhi syarat *margin of error* 5% dengan memasukkan *margin error* tersebut ke dalam formula atau rumus *slovin*.¹¹

Berdasarkan notasi rumus besar sampel penelitian minimal oleh *Slovin* di atas, adapun jumlah populasi sebesar 389 peserta didik. *Margin of error* yang ditetapkan adalah 10%. Perhitungannya adalah:

$$n = \frac{N}{1 + NE^2}$$

$$n = \frac{389}{(1 + 389 \cdot (0,1)^2)}$$

$$n = \frac{389}{1 + 389 \cdot 0,01}$$

⁸Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*, 81.

⁹Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan & Perkembangan*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2015), 221.

¹⁰Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*, 81

¹¹Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*, 81

$$n = \frac{389}{4,99}$$

=79,95 dibulatkan menjadi 80

Dengan jumlah siswa pada kelas X yang berjumlah 389 siswa, maka peneliti mengambil sampel sejumlah 80 siswa yang terbagi dalam 2 kelas yaitu kelas X-TP1 dan X-TP2.

D. Desain dan Definisi Operasional Variabel

Hubungan antara satu variabel dengan variabel yang lain ada beberapa macam variabel. Variabel penelitian adalah sifat atau nilai dari obyek, orang atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.¹² Sedangkan definisi operasional variabel adalah suatu penjelasan tentang variabel yang dirumuskan berdasar pada karakteristik-karakteristik variabel tersebut yang dapat diamati.¹³ Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu variabel terikat metode pembelajaran *Role Playing* dan variabel bebas pendidikan karakter peserta didik. Adapun variabel dalam penelitian ini adalah:

1. Variabel *Independen* atau Variabel Bebas (X)

Variabel ini sering disebut sebagai variabel *stimulus*, *prediktor*, *atecedent*. Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat).¹⁴ Adapun variabel bebas yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pembelajaran *Role Playing (RP) (X)*.

Metode Pembelajaran *role playing* adalah suatu tipe model pembelajaran pelayanan (*Sercvice Learning*). Model pembelajaran ini adalah suatu model penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan murid. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan murid dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benada mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal ini bergantung kepada apa yang di perankan.¹⁵ Indikator metode pembelajaran *Role Playing* sebagai berikut :

¹²Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, 61.

¹³Masrukhin, *Statistik Inferensial Aplikasi Program SPSS*, (STAIN Kudus : Media Ilmu Press, 2008), 149.

¹⁴Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, 61.

¹⁵Abdul Rachman Shaleh, *Pendidikan Agama dan Keagamaan*, (Jakarta : PT. Gemawindu Pancaperkasa, 2000) 71

a) Tahap Perencanaan.

Guru menjelaskan kepada siswa mengenai beberapa hal tentang proses belajar yang akan dilaksanakan, yaitu:

- (1) Menetapkan topik atau masalah serta tujuan yang hendak dicapai oleh simulasi.
- (2) Guru memberikan gambaran masalah dalam situasi yang akan disimulasikan.
- (3) Guru menetapkan pemain yang akan terlibat dalam simulasi, peranan yang harus dimainkan oleh para pemeran, serta waktu yang disediakan.
- (4) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya khususnya pada siswa yang terlibat dalam pemeranan simulasi.¹⁶

b) Tahap Pelaksanaan, Langkah-langkah yang biasa berhubungan dengan proses permainan peran.¹⁷

- (1) Menentukan Masalah.
Masalah harus signifikan dan cukup dikenal oleh pemain maupun pengamat. Masalah harus valid, jelas, dan sederhana sehingga peserta dapat mendiskusikan secara rasional.
- (2) Membentuk Situasi.
Situasi harus memberikan sesuatu yang nyata kepada pemain dan kelompok, dan pada saat yang sama memberikan pandangan umum dan pengetahuan yang diinginkan.
- (3) Membentuk Karakter
Peran-peran harus diberikan kepada mereka yang mampu membawakannya dengan baik dan mau melakukannya.
- (4) Mengarahkan Pemain.
Pengarahan mungkin dilakukan secara resmi atau tidak resmi, tergantung situasi dan pengarahan tidak harus menentukan apa yang harus dikatakan atau dilakukan.
- (5) Memahami Peran
Penting untuk diketahui, apabila ada beberapa pemain, hendaknya mereka mulai bermain pada saat yang sama dan berakhir pada saat yang sama pula, yaitu ketika permainan dihentikan.

¹⁶Basyiruddin Usman, *Metodologi Pembelajaran Agama Islam*, (Jakarta : Ciputat Press, 2002), 53

¹⁷W.S. Winkel, *Psikologi Pengajaran*, (Jakarta: Grasindo, 1996), 245

- (6) Menghentikan/memotong.
 Dalam beberapa kasus, permainan dapat dihentikan apabila kelompok sudah dapat memperkirakan apa yang akan terjadi jika permainan tetap diteruskan, dan permainan harus dihentikan jika pemain mengalami kebuntuan yang disebabkan penugasan atau pengarahan yang kurang memadai.
- (7) Mendiskusikan dan menganalisis permainan.
 Diskusi harus lebih difokuskan pada fakta dan prinsip yang terkandung daripada evaluasi pemain. Suatu ide yang baik, jika membiarkan pemain mengekspresikan pandangan mereka terlebih dahulu. Ada saatnya bagi pengamat untuk menganalisis, yaitu setelah pemain mengekspresikan diri.

c) Tahap Evaluasi

Evaluasi merupakan suatu tahapan akhir dari suatu proses pembelajaran, yang dengannya dapat diketahui keberhasilan proses pembelajaran tersebut sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Oleh karenanya, evaluasi merupakan kegiatan yang tak kalah pentingnya dari proses pembelajaran.¹⁸

2. Variabel *Dependen* atau Variabel Terikat (Y)

Sering disebut juga variabel output, kriteria, konsekuen. Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas.¹⁹ Adapun variabel terikat yang digunakan dalam penelitian ini adalah Pendidikan Karakter Peserta Didik (Y).

Pendidikan karakter adalah pendidikan budi pekerti plus, yang intinya merupakan program pengajaran yang bertujuan mengembangkan watak dan tabiat peserta didik dengan cara menghayati nilai-nilai dan keyakinan masyarakat sebagai kekuatan moral dalam hidupnya melalui kejujuran, dapat dipercaya, disiplin, dan kerja sama yang menekankan ranah efektif (perasaan/sikap) tanpa meninggalkan ranah kognitif (berpikir rasional), dan ranah skill (keterampilan, terampil mengolah data, mengemukakan pendapat, dan kerja sama).²⁰

¹⁸W.S. Winkel, *Psikologi Pengajaran*, 245

¹⁹Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, 61.

²⁰Zubaedi, *Desain Pendidikan Karakter : Konsepsi dan Aplikasinya dalam Lembaga Pendidikan*, (Jakarta : Kencana, 2011), 25

Adapun Pilar-Pilar pendidikan karakter siswa dalam pembelajaran adalah,

- 1) *Moral knowing* sebagai aspek pertama memiliki enam unsur, yaitu:
 - a) Kesadaran moral (*moral awareness*)
 - b) Pengetahuan tentang nilai-nilai moral (*knowing moral values*)
 - c) Penentuan sudut pandang (*perspective taking*)
 - d) Logika moral (*moral reasoning*)
 - e) Keberanian mengambil menentukan sikap (*decision making*)
 - f) Dan pengenalan diri (*self knowledge*)

Keenam unsur ini adalah komponen-komponen yang harus diajarkan kepada siswa untuk mengisi ranah pengetahuan mereka.²¹

- 2) *Moral Loving* merupakan aspek emosi siswa untuk menjadi manusia berakhlak mulia, penguatan ini berkaitan dengan bentuk-bentuk sikap yang harus dirasakan oleh siswa, yaitu:
 - a) Kepercayaan diri (*self esteem*)
 - b) Kepekaan terhadap derita orang lain (*emphaty*)
 - c) Cinta kebenaran (*loving the good*)
 - d) Pengendalian diri (*self control*)
 - e) Kerendahan hari (*humility*)

Bersikap adalah wujud kebenaran untuk memilih secara sadar. Setelah itu ada kemungkinan ditindak lanjuti dengan mempertahankan pemilihan lewat argumentasi yang bertanggung jawab, kukuh dan bernalar.²²

- 3) *Moral doing/Acting*, adalah bagaimana membuat pengetahuan moral dapat di wujudkan menjadi tindakan nyata. Perbuatan tindakan moral ini merupakan hasil outcome dari dua komponen karakter lainnya. Untuk memahami apa yang mendorong seseorang dalam perbuatan yang baik (*act morallly*) maka harus dilihat tiga aspek lain dari karakter, yaitu kompetensi (*competence*), keinginan (*will*) dan kebiasaan (*habit*).²³

²¹ Abdul Majid, *Pendidikan Karakter Perpektif Islam*, (Bandung : PT.Rosda Karya, 2012), 31

²² Abdul Majid, *Pendidikan Karakter Perpektif Islam*, 34

²³ Abdul Majid, *Pendidikan Karakter Perpektif Islam*, 36

E. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

1. Validitas Isi

Uji validitas dipergunakan untuk mengukur sah atau tidaknya suatu kuesioner. Kuesioner dikatakan valid, jika pertanyaan pada kuesioner mampu mengungkapkan sesuatu yang akan diukur. Dapat disimpulkan, uji validitas merupakan suatu alat ukur dalam menentukan valid atau tidaknya suatu instrument penelitian. Misalnya kita ingin mengukur pendidikan karakter siswa (Y) dan diberi 10 (sepuluh) pertanyaan, maka pertanyaan tersebut harus secara tepat mengungkap tingkat Pendidikan Karakter peserta didik.²⁴

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kebenaran instrumen.²⁵ Uji validitas merupakan pengujian untuk membuktikan bahwa alat ukur yang digunakan untuk mengukur data atau mendapatkan data tersebut valid. Dikatakan suatu data valid ini berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang hendak diteliti.²⁶

Validitas isi menunjuk pada sejauh mana instrumen tersebut menggambarkan atau mencerminkan isi yang dikehendaki.²⁷ Pengujian validitas isi secara teknis dapat dibantu menggunakan kisi-kisi instrumen. Apabila dalam kisi-kisi tersebut terdapat variabel yang diteliti dan indikator sebagai tolok ukur dan nomor item pernyataan dan pertanyaan yang telah dijabarkan dari indikator. Dengan adanya kisi-kisi instrumen maka pengujian validitas dapat dilakukan dengan mudah dan sistematis.²⁸ Selanjutnya, untuk menghitung validitas isi, maka menggunakan rumus:

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{N \sum x^2 - (\sum x)^2\}\{N \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan:

- r_{xy} : koefisien korelasi antara variabel X dan y
 X : Variabel X
 Y : Variabel Y

²⁴Masrukhin, *Statistik Inferensial Aplikasi Program SPSS*, 20.

²⁵Mahmud, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung : Pustaka Setia, 2011), 167

²⁶Masrukhin, *Statistik Inferensial*, (Kudus : Mitra Press, 2004), 13

²⁷Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan & Perkembangan*, (Jakarta : Prenadamedia Group, 2015), 244

²⁸Sugiyono, *Statistika untuk Penelitian*, 353

N : Jumlah sampel yang diteliti

Σ : Sigma (jumlah)

Uji validitas dapat dilakukan dengan membandingkan antar r_{hitung} dan r_{tabel} dengan kriteria sebagai berikut:

- Jika korelasi $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka data tidak valid
- Jika korelasi $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka data valid

2. Uji Reliabilitas Instrumen

Uji reliabilitas adalah alat ukur suatu kuesioner yang merupakan indikator dari variabel. Suatu kuesioner dikatakan reliabel, jika jawaban seseorang terhadap kenyataan konsisten atau stabil dari waktu ke waktu. Pengukuran reliabilitas dapat dilakukan dengan dua cara yaitu:²⁹

- Repeated Measure* atau pengukuran ulang. Disini seseorang akan diberikan pertanyaan yang sama pada waktu yang berbeda dan dilihat apakah ia tetap konsisten dengan jawabannya.
- One Shot* atau pengukuran sekali saja. Pengukuran dilakukan sekali saja dan kemudian hasilnya dibandingkan dengan pertanyaan lain atau mengukur korelasi antar jawaban pertanyaan.

Untuk mengukur uji reliabilitas dapat digunakan program SPSS dengan menggunakan uji statistik *Cronbach Alpha*. Adapun kriteria bahwa instrumen itu dikatakan reliabel, apabila nilai yang didapat dalam proses pengujian dengan uji statistik *Cronbach Alpha* $> 0,60$ dan sebaliknya jika *Cronbach Alpha* diketemukan angka koefisien lebih kecil ($< 0,60$), maka dikatakan tidak reliabel.³⁰ Untuk menguji reliabilitas instrument digunakan rumus:

$$r_i = \frac{2r_b}{1 + r_b}$$

F. Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah teknik atau cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Metode (cara atau teknik) menunjuk suatu kata yang abstrak dan tidak diwujudkan dalam benda, tetapi hanya dapat dilihat penggunaannya melalui: *pengamatan (observasi)*, *angket*, *dokumentasi*, dan lainnya.³¹ Teknik pengumpulan data yang

²⁹Masrukhin, *Statistik Inferensial Aplikasi Program SPSS*, 15

³⁰Masrukhin, *Statistik Inferensial Aplikasi Program SPSS*, 15.

³¹Ridwan, *Dasar-dasar Statistika*, (Bandung : Alfabeta, 2016), 51.

digunakan peneliti dalam penelitian ini antara lain, sebagai berikut:

1. Metode Observasi

Observasi atau pengamatan langsung adalah kegiatan pengumpulan data dengan melakukan penelitian langsung terhadap kondisi lingkungan objek penelitian yang mendukung kegiatan penelitian, sehingga didapat gambaran secara jelas tentang kondisi objek penelitian tersebut.³² Metode ini peneliti gunakan agar memperoleh data yang objektif melalui pengamatan langsung tentang penerapan metode *Role Playing* pada pelaksanaan pembelajaran Akidah Akhlak di kelas X (Sepuluh) SMK NU 2 Ma'arif Kudus terhadap Pendidikan Karakter Peserta Didik.

2. Metode Kuesioner (Angket)

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi beberapa pernyataan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab.³³ Dalam teknik angket pertanyaan dikelompokkan kedalam dua jenis angket, yaitu angket terbuka dan angket tertutup. Angket terbuka merupakan angket atau pertanyaan-pertanyaan yang diberikan kepada responden yang memberikan keleluasan kepada responden untuk memberikan pendapat sesuai dengan keinginan mereka.³⁴ Angket yang kedua adalah angket tertutup, pertanyaan-pertanyaan yang diberikan kepada responden sudah dalam bentuk pilihan ganda. Jadi, kuesioner jenis ini responden tidak diberi kesempatan untuk mengeluarkan pendapat.³⁵

Jadi dalam pengumpulan data ini peneliti melakukan pembuatan beberapa angket yang akan diberikan atau disebarakan kepada responden. Peneliti menggunakan teknik angket tertutup. Berikut adalah kisi-kisi instrumen dari angket metode *Role Playing (RP)* dan pendidikan karakter peserta didik.

³²Syofian Siregar, *Statistik Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif : Dilengkapi dengan Perhitungan Manual dan Aplikasi SPSS Versi 17*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2014), 42.

³³Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, 199.

³⁴Syofian Siregar, *Statistik Parameter untuk Penelitian Kuantitatif: Dilengkapi dengan Perhitungan Manual dan Aplikasi SPSS Versi 17.0*, 44

³⁵Syofian Siregar, *Statistik Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif: Dilengkapi dengan Perhitungan Manual dan Aplikasi SPSS Versi 17.0*, 44.

Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen

Variabel Penilaian	Indikator	No. Item	Jumlah Soal
Metode Role Playing (RP) (X)	a. Perencanaan	1,2,3,4,5,6	6
	b. Pelaksanaan	7,8,9,10,11,12	6
	c. Evaluasi	13,14,15,16,17,18	6
Pendidikan Karakter (Y)	a. <i>Moral knowing</i> , ranah pengetahuan. ³⁶	1,2,3,4,5,6	6
	b. <i>Moral Loving</i> , aspek emosi siswa. ³⁷	7,8,9,10,11,12	6
	c. <i>Moral doing / Acting</i> , tindakan nyata. ³⁸	13,14,15,16,17,18	6

3. Metode Dokumentasi

Dari tempat penelitian akan dapat langsung memperoleh data dokumentasi, beberapa data yang akan didapatkan antara lain meliputi peraturan-peraturan, laporan kegiatan, buku-buku yang relevan, film dokumenter, foto-foto, data yang relevan yang dibutuhkan dalam penelitian.³⁹

G. Teknik Analisis Data

1. Analisis Pendahuluan

Langkah awal yang dicantumkan dalam penelitian analisis pendahuluan adalah dengan cara memasukkan hasil pengolahan data angket responden ke dalam data tabel distribusi frekuensi.

Dalam penelitian ini untuk menganalisis data diperlukan teknik analisis statistik yang menghitung nilai kuantitas dan kualitas dengan cara menyebarkan angket kepada responden kemudian memberikan penilaian, dimana masing-masing item diberikan alternatif jawaban.

Ada beberapa kriteria penilaian yaitu, sebagai berikut:

- a. Untuk alternatif jawaban a dengan skor 4

³⁶ Abdul Majid, *Pendidikan Karakter Perpektif Islam*, 31

³⁷ Abdul Majid, *Pendidikan Karakter Perpektif Islam*, 34

³⁸ Abdul Majid, *Pendidikan Karakter Perpektif Islam*, 36

³⁹ Riduwan, *Dasar-dasar Statistika*, (Bandung : Alfabeta, 2016), 58.

- b. Untuk alternatif jawaban b dengan skor 3
 - c. Untuk alternatif jawaban c dengan skor 2
 - d. Untuk alternatif jawaban d dengan skor 1
2. Uji Hipotesis
- Tahapan kedua diadakannya perhitungannya statistik dengan menggunakan dua jenis hipotesis yang akan dianalisa lebih lanjut yaitu:

a. Hipotesis Deskriptif

Hipotesis deskriptif adalah dugaan terhadap nilai satu variabel secara mandiri antara data sampel dan populasi.⁴⁰ Rumus yang digunakan untuk menguji hipotesis deskriptif adalah:

$$t = \frac{x - \mu_0}{\frac{s}{\sqrt{n}}}$$

Keterangan:

T : Nilai t yang dihitung, selanjutnya disebut t_{hitung} .

x : Rata-rata.

μ_0 : Nilai yang dihipotesiskan.

s : Simpangan baku.

n : Jumlah anggota sampel.⁴¹

b. Hipotesis Asosiatif

Dugaan terhadap ada tidaknya hubungan secara signifikan antara dua variabel atau lebih.⁴² Dalam pengujian hipotesis asosiatif ini, ada dua model analisis yang digunakan oleh peneliti, yaitu analisis regresi dan analisis korelasi.

1) Analisis regresi

Analisis regresi linier sederhana yang akan digunakan dalam penelitian ini. Langkah-langkah membuat persamaan regresi linier sederhana adalah sebagai berikut:⁴³

a) Membuat tabel penolong

b) Menghitung nilai a dan b dengan rumus sebagai berikut:

⁴⁰Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, 246.

⁴¹Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, 250.

⁴²Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*, 230.

⁴³Masrukhin, *Statistik Inferensial Aplikasi Program SPSS*, 96

$$a = \frac{(\sum Y)(\sum X^2) - (\sum X)(\sum XY)}{n\sum X^2 - (\sum X)^2}$$

$$b = \frac{n\sum XY - (\sum X) - (\sum Y)}{n\sum X^2 - (\sum X)^2}$$

c) Setelah harga a dan b ditemukan, persamaan regresi linier sederhana disusun dengan menggunakan rumus:

$$\hat{Y} = a + bX$$

Keterangan :

\hat{Y} = Subyek dalam variable dependen yang diprediksikan

a = Harga Y bila X = 0 (harga konstan)

b = Angka arah atau koefisien regresi, yang menunjukkan angka peningkatan ataupun penurunan variable dependen yang didasarkan pada variable independent. Bila b (+) maka naik, dan bila b (-) maka terjadi penurunan

X = Subyek pada variable independent yang mempunyai nilai tertentu.⁴⁴

2) Analisis korelasi

Karena penelitian ini terdiri dari satu variabel bebas (*independent*) (X) dan satu variabel terikat (*dependent*) (Y), maka analisis yang digunakan adalah *Product Moment* dengan rumus:

$$r_{xy} = \frac{n\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{N\sum x^2 - (\sum x)^2\}\{N\sum Y^2 - \sum (Y)^2\}}}$$

Keterangan :

r_{xy} = angka indeks hasil korelasi "t" *Product moment*.

$\sum xy$ = jumlah hasil perkalian antara skor X dan Y.

$\sum X$ = jumlah seluruh skor X

$\sum Y$ = jumlah seluruh skor Y

$\sum X^2$ = jumlah kaudrat masing-masing skor var. X.

$\sum Y^2$ = jumlah kaudrat masing-masing skor var. Y.

N = jumlah kasus (*number of cases*).⁴⁵

⁴⁴Masrukhin, *Statistik Inferensial Aplikasi Program SPSS*, 97.

⁴⁵Sugiyono, *Statistika untuk Penelitian*, 228.

3. Analisis Lanjut

Dalam analisis ini dibuat interpretasi lebih lanjut terhadap hasil yang akan diperoleh dengan cara mengkonsultasikan nilai hitung yang diperoleh dengan harga tabel dengan taraf signifikan 5% dengan kemungkinan:

a. Uji Signifikansi Hipotesis Deskriptif

Uji signifikansi hipotesis deskriptif meliputi uji signifikansi hipotesis pengaruh metode *Role Playing (RP)* (X) dan pendidikan karakter peserta didik (Y) dengan cara membandingkan nilai uji hipotesis deskriptif

t_{hitung} dengan t_{tabel} .

t_{tabel} dicari dengan $dk = n - 1$

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, atau

Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

b. Uji Signifikansi Hipotesis Asosiatif (regresi sederhana)

Uji signifikansi hipotesis asosiatif ini dengan menguji pengaruh metode *Role Playing (RP)* (X) dan pendidikan karakter peserta didik (Y). Dengan mencari nilai F_{hitung} dengan F_{tabel} . Rumus F_{hitung} untuk mencari tingkat signifikansi regresi sederhana adalah sebagai berikut:

$$F_{reg} = \frac{R^2(n - m - 1)}{m(1 - R^2)}$$

keterangan :

F_{reg} = harga F garis regresi

R = koefisien korelasi x dan y

n = jumlah anggota sampel.⁴⁶

Adapun kriteria pengujinya sebagai berikut:

Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, atau

Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

⁴⁶ Masrukhin, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, 121.