

BAB III

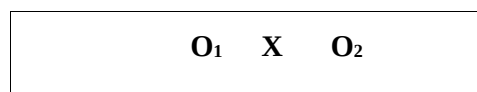
METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen. dapat di artikan sebagai metode penelitian yang di gunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono,2009: 107).Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah One-Group Pretest-Posttest Design. Design ini terdapat pretest, sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan ini dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan (Sugiyono, 2009: 110) (dalam Maria Ulfah & Budiman, 2019).

Berdasarkan uraian diatas, Desain ini melakukan dua kali pengukuran terhadap hasil belajar siswa kelas IV Pengukuran pertama (*pre-.test*) dilakukan untuk melihat kemampuan berbicara populasi sebelum diberikan perlakuan atau sebelum diterapkan model pembelajaran bermain peran Pengukuran kedua (*post-test*)dilakukan untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas IV di UPT SD NEGERI 31 GRESIK setelah diterapkan pembelajaran metode bermain peran

Desain penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2. 1 Desain penelitian one group pre test-post test design

Keterangan:

O₁: Pre test, untuk mengukur keterampilan berbicara siswa kelas IV

X : Perlakuan dengan metode bermain

O₂ : Post test, untuk mengukur keterampilan berbicara siswa kelas IV setelah perlakuan dengan metode bermain peran

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di UPT SD NEGERI 31 GRESIK yang terletak di Jl.Veteran Segoromadu No.38 Segoromadu, Kecamatan Kebomas, Kabupaten Gresik, Provinsi Jawa Timur.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2022/2023

C. Subjek Penelitian

Subjek dari penelitian ini ialah peserta didik kelas IV UPT SD NEGERI 31 GRESIK tahun ajaran 2022/2023, yang terdiri dari 28 siswa. Peneliti memilih melakukan penelitian disekolah ini karena menurut guru disekolah tersebut belum menerapkan metode Bermain Peran (role playing) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, guru hanya menggunakan metode ceramah. Peneliti mengetahui pada saat melakukan wawancara dengan guru kelas IV UPT SD NEGERI 31 GRESIK.

D. Variabel Penelitian

Peneliti ini terdiri dari dua variabel yaitu :

1. Variabel Bebas (X) = yang diselidiki pengaruhnya terhadap gejala yaitu penggunaan metode pembelajaran bermain peran (*Role Playing*)
2. Variabel Terikat (Y) = variabel yang diselidiki akan timbul sebagai pengaruh dari variabel bebas yaitu kemampuan berbicara siswa.

E. Prosedur Penelitian

Secara ringkas tahap-tahap yang akan dilakukan dalam penelitian ini yaitu:

1. Tahap Pra Penelitian
 - a. Peneliti meminta izin kepada kepala sekolah untuk melakukan observasi guna mengetahui kondisi sekolah, jumlah kelas dan peserta didik yang akan dijadikan subjek penelitian.
2. Tahap Perencanaan
 - a. Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) .
3. Tahap Pelaksanaan
 - a. Memberikan pretest
 - b. Memberikan post test .
4. Tahap pelaporan hasil penelitian
 - a. Mengolah data hasil penelitian
 - b. Menyusun laporan

F. Instrument penelitian

Adapun Instrument atau penelitian yang akan dilakukan dalam proses penelitian yaitu:

1) Lembar observasi

Lembar observasi aktivitas siswa dalam pembelajaran, instrument ini digunakan untuk mengelola aktivitas siswa dalam pembelajaran. Lembar observasi ini berisi item item yang akan diamati pada saat terjadi proses pembelajaran.

2) Tes

Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat 1 yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki individu atau kelompok. (Arikunto, 2010:193). Tes yang digunakan berupa : tes keterampilan berbicara (Mengungkapkan pikiran, pendapat, perasaan, fakta secara lisan dengan menanggapi suatu persoalan, menceritakan hasil pengamatan, atau wawancara). Hal-hal yang dinilai meliputi aspek lafal, kelancaran, intonasi dan ekspresi dan pemahaman.

G. Teknik pengumpulan data

Teknik yang akan digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian adalah:

1. Tes

Teknik yang digunakan untuk memperoleh hasil belajar siswa adalah dengan memberikan tes, yaitu :

a. Pretest

Pretest dilaksanakan sebelum penerapan model pembelajaran bermain peran diberikan kepada peserta didik. Pretest ini dilakukan kepada kelas eksperimen untuk mengetahui kemampuan awal siswa mengenai pelajaran yang disampaikan.

b. Posttest

Posttest atau tes akhir dilaksanakan setelah proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Dengan demikian dapat diketahui apakah tes akhir lebih baik, sama, ataukah lebih jelek dari pada tes awal. Jika hasil tes akhir itu lebih baik dari pada tes awal, maka dapat diartikan bahwa penerapan model pembelajaran telah berjalan dan berhasil dengan sebaik-baiknya.

H. Teknik analisis data

Dilakukan dengan membandingkan antara o_2 dan o_1 , o_2 adalah hasil post test ketika sudah diberikan perlakuan dengan metode bermain peran (*Role playing*) sedangkan o_1 adalah hasil pretests sebelum diberikan perlakuan metode bermain peran (*role playing*) bila o_2 lebih besar daripada o_1 maka metode bermain peran dianggap efektif.

1. Tes hasil belajar

Tes yang digunakan untuk mengukur kemampuan berbicara adalah tes performance digunakan untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa kelas IV UPT SD NEGERI 31 GRESIK. Nilai akhir adalah keseluruhan jumlah skor dari masing masing aspek yang dinilai yang meliputi aspek lafal, intonasi, ekspresi, kelancaran dan tema

Tabel 3.1 indikator penilaian unjuk kerja mengomentari persoalan

NO	ASPEK	INDIKATOR
1	Lafal	Melafalkan bunyi vokal serta kata kata dengan tepat dan jelas
2	intonasi	Menyuarakan pendapat/komentar mengenai persoalan faktual dengan intonasi/suku kata yang jelas
3	kelancaran	Berbicara dengan lancar tanpa tersendat-sendat
4	ekspresi	Berbicara atau memberikan komentar dengan sangat percaya diri
5	Pemahaman isi/tema	Memahami isi/tema suatu cerita

Tabel 3.2 kategori penilaian kemampuan berbicara

Skor	kategori
90%-100%	Sangat baik
80%-89%	Baik
70%-79%	Cukup
0%-69%	kurang

Tes ini digunakan untuk mengetahui kriteria Ketuntasan Minimum (KKM).

Peserta didik Menghitung ketuntasan hasil belajar peserta didik digunakan

rumus sebagai berikut :

$$KBI = \frac{\text{Skor Tes}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

$$KBK = \frac{\text{siswa tuntas secara individu}}{\text{Seluruh siswa}} \times 100$$

Keterangan =

KBI = Ketuntasan Belajar Individu

KBK = Ketuntasan belajar klasik