

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

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

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran mendemonstrasikan teks fabel dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* pada siswa kelas VII SMP Negeri 3 Soreang. Sugiyono (2016, hlm. 3) mengatakan, “metode penelitian diartikan sebagai cara alamiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Sehingga, metode penelitian dapat digunakan untuk mengukur kemampuan seorang guru dalam melaksanakan pembelajaran”. Metode penelitian digolongkan kedalam dua jenis, yaitu metode kuantitatif dan metode kualitatif.

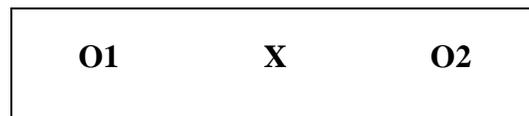
Pada penelitian ini, peneliti menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen semu (*quasi experiment*). Syamsuddin dan Vismaia (2011, hlm. 23) menyatakan, “Metode penelitian kuasi eksperimen atau eksperimen semu yang peneliti gunakan diartikan sebagai penelitian yang mendekati penelitian eksperimen. Jenis penelitian eksperimen semu banyak digunakan dalam bidang pendidikan atau bidang lain yang subjek penelitiannya adalah manusia yang tidak dapat dimanipulasi dan dikontrol secara intensif”.

Jenis metode eksperimen semu (*quasi experiment*) yang digunakan adalah jenis *one group pretest-posttest* dalam penelitian ini penelitiakan mengadakan uji coba untuk melihat hasil pembelajaran

#### **B. Desain Penelitian**

Berdasarkan dengan metode penelitian yang digunakan oleh penulis yaitu metode penelitian eksperimen semu (*quasi experiment*), Maka selanjutnya menentukan *design* penelitian. Sugiyono (2016, hlm. 73) mengemukakan bahwa, desain penelitian eksperimen terbagi menjadi empat bentuk, yaitu *pre-experimental design*, *true experimental design*, *factorial design*, dan *quasi experimental design*.

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan *quasi experimental design*. Bentuk penelitian ini memiliki beberapa macam yaitu, *one-shot case study*, *ne-group retes-postes design*, dan *intact-group comparison*. Setiap jenis desain memiliki cara yang berbeda-beda. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan jenis *one-group retes-postes design*. Dengan menggunakan jenis penelitian ini, hasil perlakuan (*treatment*) dapat diketahui lebih akurat, karena membandingkan hasil penelitian pertama sebelum diberi perlakuan dengan hasil penilaian setelah mendapatkan perlakuan. Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut.



Keterangan:

X : pelatihan (treatment/perlakuan, variabel bebas)

O<sub>1</sub> : Nilai *pretest* (sebelum diberi perlakuan)

O<sub>2</sub> : Nilai *posttest* (setelah diberi diklat)

Pengaruh perlakuan (O<sub>1</sub> – O<sub>2</sub>)

Menurut Sugiyono (2016, hlm. 50) desain penelitian diatas disebut dengan *one-group pretest-posttest design*. Pada desain ini, terdapat satu kelompok tunggal atau kelas tunggal. Peneliti melakukan tes pengukuran awal pada suatu objek yang diteliti, untuk mengetahui keadaan awal sebelum diberikan perlakuan pembelajaran mendemonstrasikan teks fabel Desain ini dapat membandingkan keadaan sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan.

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

#### 1) Populasi

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Populasi merupakan sumber data dan informasi untuk kepentingan penelitian atau sekelompok subjek, baik manusia,

nilai, tes, benda atau peristiwa. Noor (2014, hlm. 147) mengutarakan bahwa populasi digunakan untuk menyebutkan seluruh elemen/anggota dari suatu wilayah yang menjadi sasaran penelitian atau merupakan keseluruhan dari objek penelitian.

Adapun populasi dalam penelitian ini adalah:

- a. kemampuan penulis dalam mengajarkan Bahasa dan Sastra Indonesia;
- b. kemampuan siswa kelas VII SMPN 3 Soreang dalam berbahasa Indonesia.

## 2) Sampel

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Dalam penelitian ini penulis menggunakan sampel dengan cara sampel bertujuan (*purposive sampling*). Menurut Sugiyono (2016, hlm. 118) “Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.” Mengacu pada pendapat Sugiyono apabila peneliti melakukan penelitian terhadap populasi yang besar, sementara peneliti memiliki keterbatasan maka peneliti menggunakan teknik pengambilan sampel. Tujuannya agar penulis dalam mengambil subjek bukan didasarkan atas strata, random atau daerah, tetapi didasarkan atas adanya tujuan penelitian.

Berdasarkan penjelasan di atas, sampel dalam penelitian ini adalah:

- a. kemampuan penulis dalam melaksanakan pembelajaran mendemonstrasikan cerita fabel.
- b. kemampuan siswa kelas VII semester genap SMP Negeri 3 Soreang dalam mendemonstrasikan cerita fable dengan menggunakan model pembelajaran *role playing*.

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

### **1. Pengumpulan Data**

Sugiyono (2012, hlm. 308) menyatakan, bahwa teknik pengumpulan data merupakan langkah paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Teknik-teknik pengumpulan data yang digunakan oleh penulis adalah sebagai berikut.

a. Telaah Studi Pustaka

Telaah pustaka merupakan proses menelaah buku-buku untuk memperoleh informasi mengenai materi serta teori-teori yang sesuai dan berhubungan dengan mendemonstrasikan sebuah naskah drama.

b. Observasi

Teknik observasi digunakan untuk mengetahui keadaan atau kondisi yang akan dijadikan sampel penelitian.

c. Tes

Dalam penelitian ini penulis melakukan tes, berupa prates dan pascates dengan bentuk berupa tes lisan, dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam mendemonstrasikan naskah drama.

d. Analisis Data

Teknik analisis digunakan untuk memperoleh hasil penyelidikan terhadap siswa dalam pembelajaran mendemonstrasikan teks cerita fabel menggunakan model *Role Playing* sehingga mempermudah penelitian.

Dalam penelitian ini penulis melakukan tes, berupa prates dan pascates dengan bentuk tes berupa soal, dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam mendemonstrasikan naskah drama. Data yang sudah terkumpul dianalisis agar bisa di tafsirkan sesuai dengan tujuan penulis.

## 2. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian berkenaan dengan ketepatan cara-cara yang digunakan untuk mengumpulkan data. Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan penulis untuk mempermudah pekerjaan dalam mengumpulkan data penelitian, instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis tes lisan. Adapun instrumen yang digunakan dalam pembelajaran mendemonstrasikan teks cerita fabel dengan menggunakan berbagai sumber melalui model *role playing* adalah sebagai berikut.

Instrumen tes dalam penelitian ini adalah upaya untuk melihat kemampuan peserta didik dalam pembelajaran mendemonstrasikan teks cerita fabel dengan menggunakan model *role playing*. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, format penilaian, dan tes.

a. Observasi

Observasi yaitu pengamatan langsung yang dilakukan dengan sistematis fenomena yang diselidiki dengan cara mengamati objek yang diteliti.

**Tabel 3.1**  
**Penilaian Sikap**

No.	Nama	Sikap yang Dinilai					Total
		R	T	D	K	TJ	

**Tabel 3.2**  
**Rubrik Penilaian Sikap**

Aspek	Deskripsi Penilaian Sikap			
	4	3	2	1
<b>Religius</b>	Peserta didik selalu mengucapkan salam dan membaca doa dengan sepenuh hati.	Peserta didik mengucapkan salam dan membaca doa tidak sepenuh hati.	Peserta didik jarang mengucapkan salam dan membaca doa.	Peserta didik tidak mengucapkan salam dan membaca doa.
<b>Ketekunan Belajar</b>	Peserta didik tekun dan rajin dalam belajar.	Peserta didik tekun tapi tidak rajin dalam belajar.	Peserta didik kurang tekun dan rajin dalam belajar.	Peserta didik tidak tekun dan tidak rajin dalam belajar.
<b>Kedisiplinan</b>	Peserta didik mentaati	Peserta didik mentaati	Peserta didik kurang	Peserta didik tidak

	semua peraturan sekolah tanpa disuruh oleh guru.	semua peraturan sekolah dan harus disuruh oleh guru.	mentaati peraturan sekolah dan harus disuruh oleh guru.	mentaati semua peraturan sekolah dan harus disuruh oleh guru.
<b>Kerja Sama</b>	Peserta didik mampu bekerja sama dengan baik dan aktif dalam kelompok.	Peserta didik mampu bekerja sama dengan baik dalam kelompok namun kurang aktif.	Peserta didik kurang mampu bekerja sama dengan baik dalam kelompok dan tidak aktif.	Peserta didik tidak mampu bekerja sama dengan baik dalam kelompok dan tidak aktif.
<b>Tanggung Jawab</b>	Peserta didik selalu bertanggung jawab dengan semua tugas yang menjadi kewajibannya tanpa pengawasan.	Peserta didik selalu bertanggung jawab dengan semua tugas yang menjadi kewajibannya dengan pengawasan dari guru.	Peserta didik kadang-kadang bertanggung jawab dengan tugas yang menjadi kewajibannya walau dalam pengawasan guru.	Peserta didik tidak bertanggung jawab dengan tugas yang menjadi kewajibannya.

#### b. Format Penilaian Perencanaan dan Pelaksanaan Pembelajaran

Format penilaian perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran dibuat untuk membantu penulis dalam memperoleh gambaran keberhasilan penulis dalam melaksanakan pembelajaran mendemonstrasikan teks cerita fabel. Sama halnya dengan RPP, format penilaian ini juga akan diserahkan kepada guru mata pelajaran Bahasa Indonesia yang akan menilai kinerja penulis. Hal ini akan mempermudah guru bidang studi dalam menilainya.

**Tabel 3.3**  
**Format Penilaian Perencanaan dan Pelaksanaan Pembelajaran**

No.	Aspek yang dinilai	Skor (1-4)
<b>1.</b>	<b>Persiapan Penilaian Silabus dan Skenario</b>	
	<b>a. Bahasa</b>	
	1) Ejaan	
	2) Ketepatan dan keserasian Bahasa	
	<b>b. Isi</b>	
	1) Kesesuaian kompetensi inti dengan kompetensi dasar	
	2) Kesesuaian kompetensi dasar dengan materi pelajaran	
	3) Kesesuaian kompetensi dasar dengan indikator	
	4) Kesesuaian alokasi waktu dengan kegiatan pembelajaran	
	5) Kesesuaian penilaian belajar	
	6) Media/alat peraga yang digunakan	
	7) Buku sumber yang digunakan	
	<b>Jumlah skor</b>	
<b>Rata-Rata</b>		
<b>2.</b>	<b>Pelaksanaan Pembelajaran</b>	
	<b>a. Kegiatan Belajar Mengajar</b>	
	1) Kemampuan mengondisikan kelas	
	2) Kemampuan apersepsi	
	3) Kesesuaian bahasa	
	4) Kejelasan suara	
	5) Kemampuan menerangkan	
	6) Kemampuan memberikan contoh	
	7) Dorongan kearah aktivitas siswa dalam pemahaman materi	
	8) Penggunaan media atau alat pembelajaran	
	9) Pengelolaan kelas	
	10) Metode dan teknik mengajar	
	<b>b. Bahan Pengajaran</b>	
	1) Penguasaan materi	
	2) Pemberian contoh media pembelajaran	
	3) Ketepatan waktu	
	4) Kemampuan menutup pelajaran	
<b>c. Penampilan</b>		
1) Kemampuan berinteraksi dengan siswa		
2) Stabilitas emosi		

No.	Aspek yang dinilai	Skor (1-4)
	3) Pemahaman terhadap siswa	
	4) Kerapihan berpakaian	
	5) Kemampuan menggunakan umpan balik	
	<b>d. Pelaksanaan pretes dan postes</b>	
	1) Konsekuensi terhadap waktu	
	2) Keterbatasan pelaksanaan tes	
	<b>Jumlah skor</b>	
	<b>Rata-rata</b>	
<b>Jumlah Keseluruhan</b>		
<b>Jumlah Rata-Rata Keseluruhan</b>		

**Kriteria Penilaian:**

Skor	Nilai	Kategori
3,5 – 4,00	A	Baik Sekali
2,5 – 3,49	B	Baik
1,5 – 2,49	C	Cukup
Kurang dari 1,5	D	Kurang

Tabel di atas merupakan instrumen yang digunakan penulis dalam menilai perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran. Dalam hal ini kesesuaian penggunaan RPP dengan pembelajaran yang akan dilaksanakan.

c. Tes

Instrumen tes dalam penelitian ini adalah upaya untuk melihat kemampuan peserta didik dalam pembelajaran mendemonstrasikan sebuah teks cerita fabel menggunakan model *Role Playing*.

**Tabel 3.4**  
**Kisi- kisi Penilaian Pembelajaran Mendemonstrasikan Teks Cerita Fabel**  
**Menggunakan Model *Role Playing***

<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Indikator</b>	<b>Teknik Penilaian</b>	<b>Bentuk Penilaian</b>	<b>Instrumen</b>
4.12 Mendemonstrasikan isi fabel/legenda daerah setempat yang dibaca dan didengar.	<p>4.12.1 Menentukan tokoh dan penokohan yang akan diperankan dari teks cerita fabel yang berjudul “Persahabatan angsa ayam dan anjing” sesuai dengan karakter setiap tokoh.</p> <p>4.12.2 Menunjukkan tindak tutur tokoh atau penokohan fabel dengan lafal dan intonasi yang sesuai dengan karakter dan penokohan.</p> <p>4.12.3 Menunjukkan gerak tubuh (gerak-gerik) dan ekspresi wajah (mimik) yang sesuai dengan karakter atau tokoh fabel yang</p>	Tes	Tes Lisan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tentukanlah tokoh dan penokohan yang akan diperankan dari teks cerita fabel berjudul “Persahabatan angsa ayam dan anjing” sesuai dengan karakter setiap tokohnya!</li> <li>2. Tunjukkanlah tindak tutur tokoh atau penokohan dabel dengan lafal dan intonasi yang sesuai dengan karakter penokohan!</li> <li>3. Tunjukkanlah gerak tubuh (gerak-gerik) dan ekspresi wajah (mimik) yang sesuai dengan karakter atau tokoh fabel yang diperankan!</li> <li>4. Ekspresikanlah isi cerita fabel sesuai isi dan karakter yang diperankan!</li> <li>5. Demonstrasikanlah cerita fabel</li> </ol>

	<p>diperankan.</p> <p>4.12.4 Mengekspresikan isi cerita fabel sesuai isi dan karakter yang diperankan.</p> <p>4.12.5 Mendemonstrasikan cerita fabel “Persahabatan Angsa Ayam dan Anjing” dengan mengekspresikan tindak tutur, intonasi, gerak-gerik, dan mimik yang sesuai dengan penokohan dalam teks cerita fabel</p>			<p>“Persahabatan Angsa Ayam dan Anjing” dengan mengekspresikan tindak tutur, intonasi, gerak-gerik, dan mimik yang sesuai dengan penokohan dalam teks cerita fabel!</p>
--	---	--	--	---

Berdasarkan format kisi-kisi di atas, penulis membuat instrumen dalam bentuk soal berikut.

1. Tentukanlah tokoh dan penokohan yang akan diperankan dari teks cerita fabel berjudul “Persahabatan angsa ayam dan anjing” sesuai dengan karakter setiap tokohnya!
2. Tunjukkanlah tindak tutur tokoh atau penokohan dabel dengan lafal dan intonasi yang sesuai dengan karakter penokohan!
3. Tunjukkanlah gerak tubuh (gerak-gerik) dan ekspresi wajah (mimik) yang sesuai dengan karakter atau tokoh fabel yang diperankan!
4. Ekspresikanlah isi cerita fabel sesuai isi dan karakter yang diperankan!

5. Demonstrasikanlah cerita fabel “Persahabatan Angsa Ayam dan Anjing” dengan mengekspresikan tindak tutur, intonasi, gerak-gerik, dan mimik yang sesuai dengan penokohan dalam teks cerita fabel!

Pada instrumen tersebut penulis bermaksud untuk menguji kemampuan siswa dalam pembelajaran mendemonstrasikan sebuah teks cerita fabel dengan menggunakan model *role playing*. Untuk memudahkan penulis dalam penghitungan selanjutnya, maka penulis akan menghitung nilai dengan menggunakan proposional sebagai berikut.

**Tabel 3.5**

**Format Hasil *Pretest* dan *Posttest* Pembelajaran Mendemonstrasikan Sebuah Teks Cerita Fabel Menggunakan Model Pembelajaran *Role Playing* Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Soreang Tahun Pelajaran 2016/2017**

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				Skor		Soal
		1	2	3	4	Bobot	Ideal	
1.	Menentukan tokoh dan penokohan yang akan diperankan dari teks cerita fabel yang berjudul “Persahabatan angsa ayam dan anjing” sesuai dengan karakter setiap tokoh.					2	8	Tentukanlah tokoh dan penokohan yang akan diperankan dari teks cerita fabel berjudul “Persahabatan angsa ayam dan anjing” sesuai dengan karakter setiap tokohnya!
2.	Menunjukkan tindak tutur tokoh atau penokohan					2	8	Tunjukkanlah tindak tutur

	fabel dengan lafal dan intonasi yang sesuai dengan karakter dan penokohan.							tokoh atau penokohan dabel dengan lafal dan intonasi yang sesuai dengan karakter penokohan!
3.	Menunjukkan gerak tubuh (gerak-gerik) dan ekspresi wajah (mimik) yang sesuai dengan karakter atau tokoh fabel yang diperankan.				2	8		Tunjukkanlah gerak tubuh (gerak-gerik) dan ekspresi wajah (mimik) yang sesuai dengan karakter atau tokoh fabel yang diperankan!
4.	Mengekspresikan isi cerita fabel sesuai isi dan karakter yang diperankan				2	8		Ekspresikanlah isi cerita fabel sesuai isi dan karakter yang diperankan!
5.	Mendemonstrasikan cerita fabel “Persahabatan Angsa Ayam dan Anjing” dengan mengekspresikan tindak tutur, intonasi, gerak-gerik, dan mimik yang sesuai dengan penokohan dalam teks cerita fabel				4	16		Demonstrasikanlah cerita fabel “Persahabatan Angsa Ayam dan Anjing” dengan mengekspresikan tindak tutur, intonasi, gerak-

								gerik, dan mimik yang sesuai dengan penokohan dalam teks cerita fabel!
Jumlah Skor Maksimal						48		

**Pedoman penilaian:**

$$\text{Nilai Akhir} : \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100 =$$

d. Dokumentasi

Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini berupa dokumentasi foto dan video. Dokumentasi foto digunakan untuk memperlihatkan gambar mengenai perilaku siswa selama mengikuti pembelajaran berbicara melalui pemodelan bermain peran (*Role Playing*). Pengambilan gambar dilakukan saat pembelajaran pada masing-masing kegiatan yang berlangsung.

**E. Teknik Analisis Data**

Analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Data yang terkumpul belum menjadi hasil dan harus diolah karena data ini merupakan data mentah yang diperoleh dari instrumen yang dibuat oleh penulis. Rancangan analisis data yang dibuat oleh penulis adalah sebagai berikut.

1. Analisis Hasil Penilaian *Pretest* dan *Posttest*.

**Tabel 3.6**  
**Penilaian *Pretest* dan *Posttest***

No.	Nama Siswa	X ( <i>pretest</i> )	Y ( <i>posttest</i> )	D (Y-X)	d <sup>2</sup>
1.					
2.					
3.					
dst.					
	<b>Jumlah</b>				
	<b>Rata-rata</b>				

1. Mencari rata-rata (*mean*) selisih dari *pretest* dan *posttest* (Md)

$$\text{Mean Pretest } Mx = \frac{\Sigma fx}{N}$$

$$\text{Mean Posttest } My = \frac{\Sigma fy}{N}$$

$$\text{Mean Selisih } M = \left| \frac{\Sigma fx}{N} - \frac{\Sigma fy}{N} \right|$$

Keterangan: ***Mx*** = Nilai rata-rata *pretest*

**$\Sigma Fx$**  = Jumlah skor perolehan seluruh siswa

***N*** = Jumlah siswa

***My*** = Nilai rata-rata *posttest*

**$\Sigma Fy$**  = Jumlah skor perolehan seluruh siswa

## 2. Mencari jumlah deviasi dan kuadrat deviasi

$$\Sigma xd^2 = \Sigma d^2 - \frac{(\Sigma d)^2}{N}$$

## 3. Mencari koefisien

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\Sigma xd^2}{N(N-1)}}}$$

Keterangan :

Md : Mean dari percobaan pretes dan postes

d: Gain (*pretest - posttest*)

Xd : Deviasi masing-masing subjek

$Xd^2$  : Jumlah kuadrat deviasi

N : Subjek dan Sempel

d.b : Ditentukan dengan N-1

4. Melihat nilai pada tabel dengan taraf signifikansi 5% pada tingkat kepercayaan 95%

$$d.b = N-1$$

$$t_{\text{tabel}} = \left(1 - \frac{1}{2}a\right) (d. b)$$

Taraf signifikan (a) 5% = 0,05

Taraf kepercayaan 95% = 0,95

5. Menguji signifikasi koefisien

Jika  $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ , hipotesis diterima

hasil Jika  $t_{\text{hitung}} < t_{\text{tabel}}$ , hipotesis ditolak.

## F. Prosedur Penelitian

Berdasarkan masalah yang diajukan dalam penelitian ini yang lebih menekankan pada masalah perbaikan proses pembelajaran. Dengan menggunakan penelitian, peneliti berharap akan mendapat informasi yang sebanyak-banyaknya, untuk meningkatkan pembelajaran di kelas secara lebih baik.

### 1. Tahap Perencanaan

- a. Melakukan studi pustaka, yaitu mempelajari beberapa buku sehingga muncul gagasan tentang tema dan permasalahan yang akan diangkat sebagai judul penelitian. Selain studi pustaka, peneliti pun melakukan analisis kurikulum 2013 untuk mengangkat masalah yang ingin diajukan sebagai judul penelitian.

- b. Melakukan kajian secara induktif yang berkaitan erat dengan permasalahan yang hendak dipecahkan.
- c. Membuat proposal penelitian.
- d. Melaksanakan seminar proposal penelitian.

## **2. Tahap Pelaksanaan**

- a. Melakukan observasi terhadap kelas yang dijadikan sampel penelitian.
- b. Mengumpulkan data kasar dari proses observasi.
- c. Memberikan tes awal sebelum diberikan perlakuan (*pretest*) untuk mengukur kemampuan siswa.
- d. Melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah yang telah direncanakan dengan menggunakan model *Role Playing*.
- e. Memberikan tes akhir (*posttest*) setelah selesai pembelajaran.

## **3. Tahap Pelaporan**

- a. Mengolah data hasil pembelajaran siswa sebelum diberikan perlakuan (*pretest*).
- b. Mengolah data hasil pembelajaran siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model *Role Playing*.
- c. Mengolah data hasil pembelajaran siswa setelah diberikan perlakuan (*posttest*).
- d. Menarik kesimpulan.