

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Model Penelitian**

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen semu (*Quasi experiment*). Eksperimen semu diartikan sebagai penelitian yang mendekati Penelitian eksperimen. Jenis penelitian ini banyak digunakan dalam bidang pendidikan atau bidang lain yang subjek penelitiannya adalah manusia yang tidak dapat dimanipulasi dan dikontrol secara intensif. Oleh karena itu, dalam penelitian eksperimen kuasi, peneliti harus berhati-hati dalam menarik hubungan kausal yang terjadi. (Sukardi dalam Syamsuddin dan Vismaia 2011:23).

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". metode penelitian eksperimen digunakan dalam penelitian ini untuk mendemonstrasikan nilai kehidupan yang berorientasi pada nilai moral yang dipelajari dalam cerita pendek dengan metode *Role Playing* pada siswa kelas IX SMA Pasundan 1 Cimahi tahun pelajaran 2017/2018.

Jenis metode eksperimen semu yang digunakan adalah jenis *One Group Pretest-Posttest*. Pada proses pembelajaran rancangan ini melakukan dua tes yaitu prates dan pascates, sehingga data hasil penelitian bisa lebih akurat karena menggunakan dua kali tes.

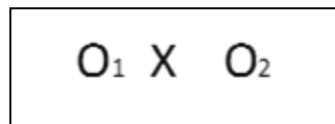
#### **B. Desain Penelitian**

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan jenis *One Group Pretest-Posttest*. pada jenis ini terdapat *Pretest*, sebelum diberikan perlakuan. Dengan demikian dapat

diketahui sampai dimana pengetahuan siswa mengenai materi nilai kehidupan dalam cerpen.

1. Dalam melaksanakan kegiatan penelitian perlu adanya teknik untuk mencapai hasil yang baik.
2. Desain penelitian adalah semua proses penelitian yang diperlukan dalam perencanaan dan pelaksanaan penelitian dengan tujuan meminimalisir unsur kekeliruan (*error*). Pemilihan desain penelitian ditemukan oleh konsep pengujian yang akan dilakukan peneliti serta keberadaan data penelitian yang dibutuhkan.

3.



Keterangan:

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

X = Perlakuan yang diberikan dengan menerapkan model

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

Agar data terkumpul dengan baik, peneliti menggunakan bentuk desain Tes Awal Tes Akhir Kelompok Tunggal (*the one group pretest posttest*). Tes awal diberikan sebelum dimulainya intruksi atau perlakuan, sehingga terdapat dua tes;  $O_1$  (x) adalah tes awal, dan  $O_2$  (y) adalah pascates. X digunakan sebagai lambang perlakuan pada rancangan. Peneliti melakukan pengukuran akhir dengan melaksanakan postes untuk mengetahui keefektifan metode *role playing* dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan siswa kelas XI SMA Pasundan 1 Cimahi dalam pembelajaran mendemonstrasikan nilai kehidupan berorientasi pada nilai moral.

## C. Subjek dan Objek Penelitian

### 1. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian merupakan sumber data dan informasi yang penting. Subjek penelitian mencakup pupolasi dan sampel. Hal yang paling

penting, peneliti akan melakukan penelitian di SMA Pasundan 1 Cimahi yang berlokasi di Jalan Jl. Terusan Nomor 32 Kota Cimahi kabupatrn Bandung propinsi Jawa Barat. SMA Pasundan 1 Cimahi merupakan sekolah yang telah menggunakan Kurikulum 2013 (Kurtilas) atau kurikulum nasional (Kurnas) sehingga peneliti mudah dalam melakukan penelitian.

Keterkaitan antara lokasi atau sumber data dengan judul penelitian adalah telah diterapkannya Kurikulum 2013 di SMA Pasundan 1 Cimahi dalam mendemonstrasikan nilai kehidupan berorientasi pada nilai moral yang dipelajari dalam teks cerita pendek.

#### **a. Populasi**

Populasi dalam penelitian ini adalah jumlah keseluruhan unit yang akan diteliti. Apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada di wilayah penelitian, maka penelitiannya merupakan penelitian populasi. Adapun populasi dalam penelitian ini sebagai berikut:

- 1) Kemampuan peneliti dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi kegiatan pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia.
- 2) Kemampuan peserta didik kelas XI SMAN 1 Comprong dalam mendemonstrasikan nilai kehidupan dalam teks cerita pendek.
- 3) Keefektifan metode pembelajaran *role playing* yang digunakan dalam mendemonstrasikan nilai kehidupan dalam teks cerita pendek dengan cara pengelompokkan 4-5 orang peserta didik.

#### **b. Sampel**

Sampel penelitian adalah sifat keadaan dari suatu benda, orang atau yang menjadi pusat perhatian dan sasaran penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan satu jenis sampel yaitu *purposive sample*, jenis *purposive sample* yaitu pengambilan sampel yang digunakan dengan cara mengambil subjek bukan didasarkan atas setara random atau daerah.

Berdasarkan uraian tersebut, subjek dalam penelitian ini sebagai berikut.

- 1) Berdasarkan tujuan, sampelnya adalah kemampuan peneliti dalam mendemonstrasikan nilai kehidupan dalam teks cerita pendek. Berdasarkan sasarannya, sampelnya adalah kemampuan peserta didik kelas XI SMAN 1 Comprong dalam mendemonstrasikan nilai kehidupan dalam teks cerita pendek.sasaran peneliti.
- 2) Metode pembelajaran yang digunakan peneliti adalah metode *Role Playing*.
- 3) Sampel yang digunakan peneliti yaitu siswa kelas XI SMA Pasundan 1 Cimahi.

## **2. Objek Penelitian**

Objek penelitian merupakan apa yang hendak diselidiki dalam kegiatan penelitian, karakteristik objek dalam penelitian meliputi kebijakan, prosedur kerja, tata ruang kelas, lulusan yang dihasilkan dan lain-lain. Berpedoman pada penelitian yang akan penulis laksanakan dikelas XI SMA Pasundan 1 Cimahi mengenai pembelajaran mendemonstrasikan nilai kehidupan yang berorientasi pada nilai moral yang dipelajari dalam cerita pendek dengan menggunakan metode *role playing*, maka penulis memilih sampel 1 kelas, yakni kelas XI IPA 1 yang berjumlah 28 siswa.

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

### **1. Pengumpulan data**

Dalam melaksanakan kegiatan penelitian perlu adanya teknik untuk mencapai hasil yang baik. Agar data terkumpul dengan baik, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut.

#### **a. Teknik Studi Pustaka**

Telaah pustaka digunakan untuk menelaah teori-teori dari berbagai buku agar memperoleh informasi mengenai materi, serta teori-teori yang relevan dan berhubungan dengan pembelajaran mendemonstrasikan nilai kehidupan dalam teks cerpen.

#### **b. Teknik uji coba**

Uji coba digunakan untuk menguji rancangan pembelajaran mendemonstrasikan nilai kehidupan dalam teks cerpen dengan metode *role playing* pada siswa kelas XI SMAN 1 Compreng

c. Teknik tes

Teknik tes yang diberikan berupa tes awal dan tes akhir. Tes digunakan untuk mengetahui kemampuan peserta didik dalam pembelajaran mendemonstrasikan nilai kehidupan dalam teks cerpen.

d. Teknik Analisis

Teknik analisis digunakan untuk memperoleh penyelidikan terhadap peserta didik dalam pembelajaran mendemonstrasikan nilai kehidupan dalam teks cerpen dengan metode *role playing*.

## 2 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan peneliti untuk mempermudah pekerjaan dalam mengumpulkan data penelitian, instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, uji coba, dan tes. Sugiyono (2013: 102) menyatakan bahwa, instrumen penelitian adalah alat untuk mengukur sebuah fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut sebuah variabel penelitian. Dalam penelitian ini penulis menggunakan instrumen tes yaitu soal pretes dan postes.

a. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Merancang rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) merupakan pedoman penting yang sangat dibutuhkan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran bagi seorang guru. Rencana pelaksanaan pembelajaran adalah suatu rencana yang menggambarkan prosedur dalam pembelajaran yang disusun untuk mencapai satu kompetensi dasar yang ditetapkan dalam kompetensi inti dan dijabarkan dalam silabus.

Hal yang penting dalam penyusunan RPP bahwa kegiatan pembelajaran harus diarahkan agar berfokus pada peserta didik, sedangkan guru berperan sebagai pendamping dan fasilitator.

Perumusan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang disusun penulis akan diserahkan kepada penguji atau guru mata pelajaran di sekolah untuk dinilai. Berdasarkan fasilitas sekolah, kemampuan siswa, kompetensi dasar, dan kemampuan peneliti dalam mengolah serta menyampaikan materi pembelajaran. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang penulis susun dapat dilihat di lampiran.

#### b. Observasi

Observasi yaitu kegiatan mengamati secara langsung yang dilakukan secara sistematis fenomenal yang diselidiki dengan cara mengamati objek yang diteliti yaitu peserta didik.

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

No.	Nama Siswa	Kreatif				Tanggung Jawab				Santun				Jumlah Skor	Nilai Akhir
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1.															
2.															
3.															
4.															
5.															

**Tabel 3.2**

**Rubrik Penilaian Sikap**

Skor	Deskripsi
4	Selalu berperilaku dalam kegiatan pembelajaran
3	Sering berperilaku dalam kegiatan pembelajaran
2	Kadang-kadang berperilaku dalam kegiatan pembelajaran

1	Tidak pernah berperilaku dalam kegiatan pembelajaran
---	--

Pedoman Penilaian :

$$\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 4 = \text{Nilai}$$

c. Tes

Instrument tes dalam penelitian ini adalah upaya untuk melihat kemampuan peserta didik dalam pembelajaran mendemonstrasikan nilai kehidupan berorientasi pada nilai moral yang dipelajari dalam cerita pendek dengan menggunakan metode *role playing* pada siswa kelas XI SMA Pasundan 1 Cimahi.

**Tabel 3.3**

**Format Kisi-Kisi Penilaian Pembelajaran Mendemonstrasikan Nilai Kehidupan Berorientasi pada Nilai Moral yang dipelajari dalam Cerita Pendek dengan Menggunakan Metode *Role Playing* Pada Siswa kelas XI SMA Pasundan 1 Bandung Tahun Pelajaran 2017/2018**

Kompetensi Dasar	Indikator	Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian	Instrumen Soal
4.8 Mendemonstrasikan nilai kehidupan berorientasi pada nilai moral yang dipelajari dalam cerita pendek	4.8.1 Menuliskan nilai moral yang terkandung dalam cerita pendek yang berjudul "Suatu Hari di Bulan Desember 2002" 4.8.2 Mengekspresikan nilai moral yang	Tes	Tes Lisan	1. Tuliskanlah nilai moral yang terkandung dalam cerita pendek "Suatu Hari di Bulan Desember 2002"! 2. Ekspresikanlah nilai moral yang dipelajari dalam cerita pendek yang berjudul "Suatu Hari di Bulan Desember 2002"

	<p>dipelajari dalam cerita pendek yang berjudul “Suatu Hari di Bulan Desember 2002” sesuai dengan nilai kehidupan.</p> <p>4.8.3 Mendemonstrasikan nilai moral yang dipelajari dalam cerita pendek yang berjudul “Suatu Hari di Bulan Desember 2002” sesuai dengan nilai kehidupan.</p>			<p>sesuai dengan nilai kehidupan!</p> <p>3. Demosntrasikanlah nilai moral yang terkandung dalam cerita pendek yang berjudul “Suatu Hari di Bulan Desember 2002” !</p>
--	--	--	--	---

Maksud instrumen tersebut yaitu untuk menguji kemampuan peserta didik dalam mendemonstrasikan nilai kehidupan berorientasi pada nilai moral yang dipelajari dalam cerita pendek dengan menggunakan metode *role plaing*.

#### **E. Pelaksanaan Pembelajaran**

Pelaksanaan pembelajaran merupakan perwujudan dari kegiatan pembelajaran. Pada pelaksanaan pembelajaran mendemonstrasikan nilai kehidupan berorientasi pada nilai moral, penulis berpedoman pada perencanaan pembelajaran. Terdapat beberapa tahap kegiatan pembelajaran yaitu mulai dari kegiatan awal, kegiatan inti, sampai dengan kegiatan akhir pada pelaksanaan pembelajaran mendemonstrasikan nilai kehidupan berorientasi pada nilai moral yang dipelajari dalam teks cerita pendek menggunakan metode *Role Playing*.



## E. Teknik Analisis data

Teknik analisis data yang digunakan oleh peneliti sebagai pedoman untuk menganalisis data hasil penelitian dalam pembelajaran mendemonstrasikan nilai kehidupan berorientasi pada nilai moral yang dipelajari dalam cerita pendek pendidik bidang studi Bahasa Indonesia SMA Pasundan 1 Cimahi kelas XI Ipa. Penilaian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan peneliti, baik dalam kegiatan persiapan maupun pelaksanaan pembelajaran. Maka dari itu peneliti menyajikan format pengamatan untuk pendidik bidang studi Bahasa Indonesia.

### 1. Penilaian Persiapan dan Pelaksanaan

Penilaian pelaksanaan pembelajaran merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran sehingga peneliti mengetahui hasil dari kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan.

Penilaian persiapan dan pelaksanaan pembelajaran mendemonstrasikan nilai kehidupan berorientasi pada nilai moral yang dipelajari dalam cerita pendek dengan menggunakan metode *role playing* dilakukan oleh guru mata pelajaran bahasa dan sastra Indonesia SMA Pasundan 1 Cimahi. Penilaian persiapan dan pelaksanaan pembelajaran bertujuan untuk mengukur kemampuan penulis dalam merencanakan maupun melaksanakan kegiatan pembelajaran. Adapun format penilaian dalam pelaksanaan pembelajaran mendemonstrasikan nilai kehidupan berorientasi pada nilai moral yang dipelajari dalam cerita rakyat dengan menggunakan metode *role playing* sebagai berikut;

**Tabel 3.4**

**Format Penilaian Perencanaan dan Pelaksanaan Pembelajaran  
Mendemonstrasikan Nilai Kehidupan Berorientasi pada Nilai Moral yang  
dipelajari dalam Cerita Pendek dengan Menggunakan Metode *Role Playing*  
pada Siswa Kelas XI SMA Pasundan 1 Cimahi Tahun Pelajaran 2017/2018**

No.	Aspek yang dinilai	Nilai
I.	Perencanaan Pembelajaran Silabus dan Rencana Pelaksanaan	

	<b>Pembelajaran</b>	
<b>a. Bahasa</b>		
1.	Ejaan	
2.	Ketepatan Bahasa	
<b>b. Kemampuan</b>		
1.	Kesesuaian kompetensi inti dan kompetensi dasar	
2.	Kesesuaian kompetensi dasar dengan materi pelajaran	
3.	Kesesuaian kompetensi dasar dengan indicator	
4.	Kesesuaian alokasi waktu dengan materi pelajaran	
5.	Kesesuaian penilaian belajar	
6.	Media/alat peraga yang digunakan	
7.	Buku sumber yang digunakan	
<b>II. 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 ke arah aktivitas siswa dalam pemahaman materi	
8.	Penggunaan media atau alat pembelajaran	
9.	Pengelolaan kelas	
10.	Metode dan teknik belajar	
<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 berhubungan dengan siswa	
2.	Stabilitas emosi	
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</b>		
<b>Rata-rata</b>		

$$\text{Nilai RPP} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times \text{standar nilai } 100$$

Tabel 3.5

#### Kriteria Penilaian Perencanaan dan Pelaksanaan Pembelajaran

Skor	Nilai	Kategori
90-100	A	Baik Sekali
75 – 89	B	Baik
50 – 74	C	Cukup
Kurang dari 50	D	Kurang

## 2. Penilaian Pretes dan Postes

Dalam penelitian ini, penulis melakukan dua kali tes yaitu pretes dan postes. Pretes diambil peneliti untuk mengetahui kemampuan dasar peserta didik dalam pembelajaran mendemonstrasikan nilai kehidupan berorientasi pada nilai moral yang dipelajari dalam cerita rakyat, sedangkan postes diambil untuk mengetahui kemampuan peserta didik dalam mendemonstrasikan nilai kehidupan berorientasi pada nilai moral yang dipelajari dalam cerita rakyat dengan menggunakan metode *role playing*.

Berikut ini merupakan langkah-langkah analisis data tes peserta didik dalam penelitian.

**Tabel 3.6**  
**Nama dan Kode Pretes dan Postes Siswa Kelas XI SMA Pasundan 1 Cimahi**  
**Tahun Pelajaran 2017/2018**

No.	Nama Siswa	Kode Pretes	Kode Postes
1.	A	N1/X	N1/Y
2.	B	N2/X	N2/Y
3.	...	...	...

**Tabel 3.7**  
**Format penilaian Pretes dan Postest**

No.	Aspek yang Dinilai	Data dan Analisis	Skor	Bobot	Skor Total
1.	Ketepatan peserta didik dalam menentukan nilai moral yang terkandung dalam cerita pendek “Suatu Hari di Bulan Desember 2002”!	Data:  Analisis:		3	
2.	Ketepatan peserta didik dalam mengekspresikan nilai moral yang dipelajari dalam cerita pendek yang berjudul “Suatu Hari di Bulan Desember 2002” sesuai dengan nilai kehidupan!	Data:  Analisis:		3	
3.	Ketepatan peserta didik dalam memosntrasikan nilai moral yang terkandung	Data:  Analisis:		4	

dalam cerita pendek yang berjudul “Suatu Hari di Bulan Desember 2002” !				
Jumlah				...
$\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 = \text{Nilai}$				...

Menghitung jumlah nilai yang akan diperoleh siswa.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Perolehan (Skor siswa)} \times 100}{\text{Skor Maksimal (Skor Total)}}$$

**Skor Maksimal (Skor Total)**

Untuk memudahkan penulis dalam penghitungan selanjutnya, maka penulis akan menghitung nilai dengan menggunakan rumus proposional sebagai berikut.

**Tabel 3.8**

**Format Hasil Pretes dan Postes Pembelajaran Mendemonstrasikan Nilai Kehidupan Berorientasi pada Nilai Moral yang dipelajari dalam Cerita Pendek dengan Menggunakan Metode *Role Playing* Pada Siswa kelas XI SMA Pasundan 1 Cimahi Tahun Pelajaran 2017/2018**

No.	Kode Pretes/ Postes	Aspek yang Dinilai			Jumlah Skor	Nilai Akhir
		I	II	III		
		Bobot				
		30	30	40		
1.	N1/X/Y					
2.	N2/X/Y					
<b>Jumlah</b>						
<b>Rata-rata</b>						

Keterangan:

- I : Kemampuan peserta didik dalam menuliskan nilai moral yang terkandung dalam cerita pendek yang berjudul “Suatu Hari di Bulan Desember 2002” dengan tepat!
- II : Kemampuan peserta didik dalam mengekspresikan nilai moral yang dipelajari dalam cerita pendek yang berjudul “Suatu Hari di Bulan Desember 2002” sesuai dengan nilai kehidupan!
- III : Kemampuan peserta didik dalam memosntrasikanlah nilai moral yang terkandung dalam cerita pendek yang berjudul “Suatu Hari di Bulan Desember 2002” !

### 3. Penilaian Hasil Pembelajaran

Analisis penilaian pembelajaran mendemonstrasikan nilai kehidupan berorientasi pada nilai moral dengan menggunakan metode *role playing* diperoleh dari hasil perhitungan nilai pretes dan postes. Perolehan nilai pretes dan nilai postes dilakukan dalam beberapa tahap. Tahap awal pretes, dan tahap akhir postes. Adapun rancangan analisis data nilai pretes dan nilai postes yaitu sebagai berikut:

**Tabel 1.6**

Langkah 1: Membuat tabel persiapan

No	Nama	Pre (X)	Pos (Y)	D (Y-X)	d <sup>2</sup>

Langkah II: Mencari *mean* selisih dari pretest dan posttest

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

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

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

Langkah III: Mencari jumlah kuadrat deviasi

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

Langkah VI: Mencari koefisien

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

Keterangan :

Md : *Mean* dari percobaan *pretest* dan *posttest*

d : *Gain* (*pretest* – *posttest*)

Xd : *Deviasi* masing-masing subjek

$\Sigma d^2$  : Jumlah kuadrat deviasi

N : Subjek dan Sempel

d.b : Ditentukan dengan N-1

Langkah V: Melihat nilai pada tabel dengan taraf signifikansi 5% pada tingkat kepercayaan 95%

$$d.b = N-1$$

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

Kepercayaan 95%

$$d.b = N-1$$

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

Langkah VI: Menguji signifikan koefisien

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

Untuk menguji signifikan koefisien t, maka menggunakan ketentuan sebagai beriku.

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

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

## G. Prosedur Penelitian

Sesuai dengan peraturan yang ditetapkan langkah-langkah penelitian tersebut dilakukan dengan beberapa tahap, yaitu:

### 1. Tahap Persiapan

- a. Studi pustaka: Mempelajari beberapa pustaka sehingga muncul gagasan tentang tema yang akan diangkat sebagai judul skripsi beserta langkah-langkah yang harus diambil dalam pembuatan skripsi tersebut. Selain studi pustaka peneliti pun melakukan analisis silabus Kurikulum 2013 (kurtilas) untuk mengangkat masalah yang ingin diajukan sebagai judul penelitian.
- b. Pembuatan proposal.
- c. Seminar.

### 2. Tahap Pelaksanaan Penelitian

- a. Penentuan kelas secara *purposive sampling* atau sampel berdasarkan kriteria, menentukan kelas XI sebagai kelas *eksperimen* yang menggunakan metode *Role Playing*.
- b. Memberikan tes sebelum diberikan perlakuan (*pretes*) untuk mengukur kemampuan peserta didik.
- c. Melaksanakan proses belajar (diskusi) di dalam kelas dengan menggunakan metode pembelajaran.
- d. Memberikan tes akhir (*postes*) pada kedua kelas tersebut setelah selesai pembelajaran.

### 3. Tahap Pelaporan Penelitian

- a. Data hasil pembelajaran diberikan perlakuan (*pretes*).
- b. Data hasil pembelajaran peserta didik setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing*.
- c. Data hasil *postest* peserta didik, pendidik dapat mengetahui hasil akhir peserta didik dalam kegiatan pembelajaran