BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian dan Desain Penelitian

Sugiyono (2016: 2) menyatakan “Metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan kegunaan tertentu.”Berdasarkan pendekatannya, penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan *quasi exsperimental design*(eksperimen semu). Desain yang digunakan adalah **one group pretest-posttest design**. Dimana satu kelompok (kelas) diberi tes awal(pretest), diberikan perlakuan (pembelajaran dengan metode bermain peran), dan kemudian diberi tes akhir (posttest).

Tabel 3.1 Desain penelitian

Kelompok	Pre-test	Perlakuan	Post-test
Kelas IVA	0_1	X	0_2

Keterangan :

O_1 = tes awal keterampilan berbicara

X = diberi perlakuan *metode role playing*

O_2 = tes akhir keterampilan berbicara

3.2. Lokasi Penelitian dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian dilaksanakan dikampung jawa,kecamatan Kutaraja,Banda Aceh, tepatnya di SDN 70 Banda Aceh.

3.3. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Sukardi (2007: 53) berpendapat, "Populasi adalah semua anggota kelompok manusia, binatang, peristiwa, atau benda yang tinggal bersama dalam satu tempat dan secara terencana menjadi target kesimpulan dari hasil akhir suatu penelitian." Dalam ini populasi adalah keseluruhan objek penelitian yang dipilih oleh peneliti karena memiliki karakteristik yang memenuhi persyaratan dalam penelitian. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas IVA di SDN 70 Banda Aceh.

Tabel 3.2 Jumlah Populasi Siswa Kelas IVA/B SDN 70 Banda Aceh

Kelas	**Jenis Kelamin**		**Jumlah kelas IV/A**
IV/ A	**Laki-laki**	**Perempuan**	**30**
	17	**13**	
lV/B	**11**	**19**	**30**

Sumber:doumentasi Wali kelas IV SDN 70 Banda Aceh

2. Sampel

Sampel menurut Sugiyono (2016: 118), "Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut." Sedangkan Sukardi (2007: 54) berpendapat, "Sampel adalah sebagian dari jumlah populasi yang dipilih untuk sumber data." Berdasarkan pendapat kedua ahli tersebut maka peneliti menyimpulkan bahwa sampel adalah bagian dari populasi yang diambil sebagai perwakilan dan bersifat representatif. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik purposive sampling dengan pertimbangan siswa di kelas IVA masih kurang aktif lebih pasif ketika ditanya masih banyak diam . Yang dimana seluruh anggota populasi dijadikan semua. Dalam penelitian ini jumlah sampelnya adalah 30 siswa kelas IV/A SDN 70 Banda Aceh.

3.4 Variabel penelitian

Setiap penelitian memiliki variabel yang akan diamati oleh peneliti. Penelitian ini memiliki dua variabel, yaitu variabel independen (bebas) dan variabel dependen (terikat). Kedua variabel tersebut diidentifikasikan kedalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Variabel bebas

Menurut Sudaryono, dkk. (2013: 23), "Variabel bebas (independent) adalah variabel yang mempengaruhi variabel yang lain." Variabel bebas pada penelitian ini adalah model pembelajaran role playing, dilambangkan dengan (X)

2. Variabel terikat

Menurut Sudaryono, dkk. (2013: 23), "Variabel terikat (dependent) adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel independen." Variabel terikat pada penelitian ini adalah keterampilan berbicara, dilambangkan dengan (Y)

Variabel penelitian terdiri dari variabel bebas (independent variabel) dan variabel terikat (dependent variable).variabel bebas adalah merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat. Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas.

1. Variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah metode Role Playing.
2. Variabel terikat (Y) dalam penelitian ini adalah keterampilan berbicara.

Pengaruh hubungan antara variabel bebas (X) dengan variabel terikat

(Y)

Keterangan :

X = Metode Roleplaying

Y = Keterampilan berbicara

3.5 Teknik pengumpulan data

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

3.1.1 Tes keterampilan berbicara

Tes ini digunakan untuk mengukur kemampuan berbicara siswa sebelum dan sesudah penerapan metode bermain peran. Tes dilakukan dua kali, yaitu: Pretest: Dilaksanakan sebelum pembelajaran untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Posttest: Dilaksanakan setelah perlakuan (pembelajaran dengan metode bermain peran) untuk melihat peningkatan keterampilan berbicara. Penilaian didasarkan pada aspek-aspek berbicara seperti kelancaran, ketepatan kosa kata, kejelasan pengucapan, dan keberanian berbicara.

Tes keterampilan berbicara dilakukan dengan teknik non-tes yaitu menggunakan lembar observasi keterampilan berbicara.lembar observasi ini di dalamnya mencakup indikator pada keterampilan berbicara peserta didik, dan mengamati serta menilai kemampuan berbicara peserta didik yang dijadikan sampel dalam penelitian untuk mengetahui keterampilan berbicara peserta didik.

Observasi dilakukan dengan menggunakan cara pretest dan posttest untuk mengetahui proses pembelajaran sebelum dan sesudah selama proses pembelajaran berlangsung guna mengetahui partisipasi dan keterlibatan siswa dalam kegiatan bermain peran. Observasi ini menggunakan lembar observasi terstruktur yang mencakup indikator seperti: keaktifan berbicara, ekspresi,

interaksi antarsiswa, serta respon terhadap peran yang dimainkan peserta didik.

3.1.3 Teknik Dokumentasi

Metode dokumentasi digunakan dalam penelitian ini untuk menghimpun informasi tentang karakteristik sekolah, gambar kegiatan riset, dan daftar nama murid kelas IV di SDN 70 Banda Aceh.

3.6 Instrumen penelitian

3.6.1 Lembar observasi Keterampilan Berbicara siswa

Rubrik ini di dalamnya mencakup indikator pada keterampilan berbicara peserta didik yakni ketepatan ucapan, keberanian, pilihan kata (Diksi), Sikap yang normal, selalu tenang dan fleksibel, gerakan tubuh dan ekspresi wajah yang sesuai, kelancaran dan penguasaan materi/topik pada kegiatan bermain peran. Lembar observasi keterampilan berbicara bisa dilihat pada Tabel berikut.

Tabel: 3.3. Kisi-Kisi lembar observasi Keterampilan Berbicara

NO	**Aspek yang dinilai**	**Kriteria**
	Ucapan/ pelafalan	Berbicara dengan jelas, tidak ada kata yang salah pelafalan/ucapan.
	Keberanian	Tampil berani dan percaya diri dari awal sampai akhir penampilan dan tanpa ditunjuk terlebih dahulu.
	Pilhan kata (Diksi)	Menggunakan kata-kata dan ungkapan yang baik dan tepat.
4.	Sikap yang wajar,tenang dan tidak kaku	Bersikap tenang, wajar dan tidak kaku.
5	Gerak gerik dan mimik yang tepat	Ekspresi wajah sesuai dengan isi teks dan sangat menghayati peran.
6	Kelancaran	Pembicaraan sangat lancar
7	Penguasaan materi/topik	Topi dan uraian sesuai, mendalam,mudah dipahami dan unsur wacana (kesatuan dan kepaduan) lengkap

Keterangan :

Kategori rata rata skor:

Skor 4 : sangat baik

Skor 3 : baik

Skor 2 : cukup baik

Skor 1 : kurang baik

Untuk mengetahui nilai akhir keterampilam berbicara sisiwa dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$Nilai\ akhir\ = \frac{skor\ yang\ diperoleh\ siswa}{skor\ maksimal}\ x\ 100$$

Tabel 3.4 Kategori Keterampilan Berbicara Siswa

No.	Kategori	Rentang nilai
1.	Sangat baik	86 – 100
2.	Baik	71 – 85
3.	Cukup	56 – 70
4.	Kurang	41 - 55

3.7 Teknik Analisis Data

1. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data mengikuti distribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini, teknik Saphiro digunakan dan dianalisis menggunakan aplikasi *SPSS 23 for Windows.*

Syarat data dengan menggunakan teknik *Saphiro* adalah:

a. Jika nilai sig > 0,05 maka data berdistibusi nomal.

b. Jika nila sig ≤ 0,05 maka data tidak berdistribusi normal.

2. Uji Hipotesis

Setelah data tes awal siswa berdistribusi normal maka langkah selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis untuk menjawab rumusan masalah yang sudah dirumuskan. Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui kemampuan pemahaman konsep siswa setelah diberikan perlakuan. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji-t satu pihak melalui program SPSS. Uji hipotesis yang dilakukan pada penelitian ini mengunakan uji-t (one sample test). Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Jika nilai sig. (2-tailed) < 0.05, maka Ho ditolak dan Ha diterima
2. Jika nilai sig. (2-tailed) > 0.05, maka Ho diterima dan Ha ditolak

$H0$: tidak ada pengaruh metode role playing terhadap keterampilan berbicara siswa pada pembelajaranIPS siswa kelas IV SD Negeri 70 Banda Aceh.

Hα: ada pengaruh metode role playing terhadap keterampilan berbicara siswa pada pembelajaran IPS siswa kelas IV SD Negeri 70 Banda Aceh.