

BAB III

PROSEDUR PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode penelitian adalah hal yang sangat penting dalam sebuah penelitian. Setiap penelitian harus memiliki metode penelitian yang sesuai dengan jenis-jenis penelitian. Metode tersebut merupakan prosedur yang berisi langkah-langkah yang akan menuntun peneliti dalam menjalani sebuah penelitian. Sama halnya seperti yang diungkapkan oleh Surakhmad (1990: 121):

Metode merupakan cara utama yang dipergunakan untuk mencapai suatu tujuan, misalnya menguji serangkaian hipotesa dengan mempergunakan teknik serta alat-alat tertentu. Cara utama ini dipergunakan setelah penyelidik memperhitungkan kewajarannya ditinjau dari tujuan penyelidikan serta situasi penyelidikan.

Metode penelitian terdiri atas metode kualitatif dan metode kuantitatif. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian kuantitatif yang jenisnya adalah kuasi eksperimen. Kuasi eksperimen telah dipilih menjadi metode penelitian ini karena sesuai dengan hakekat penelitian yang akan dilakukan, yaitu untuk mengontrol dan atau memanipulasi semua variabel yang relevan. Menurut Ali (1992: 140):

Kuasi eksperimen hampir mirip dengan eksperimen yang sebenarnya. Perbedaannya terletak pada penggunaan subyek yaitu pada kuasi eksperimen tidak dilakukan penugasan random, melainkan dengan menggunakan kelompok yang telah ada (*intact group*).

Selanjutnya menurut Stouffer (1950) dan Campbell (1957) bahwa eksperimen kuasi (*quasi experiment*) sebagai eksperimen yang memiliki perlakuan, pengukuran dampak, unit eksperimen, namun tidak menggunakan

penugasan acak untuk menciptakan perbandingan dalam rangka menyimpulkan perubahan yang disebabkan perlakuan. (Tersedia online pada <http://dickyh.staff.ugm.ac.id/>).

Senada dengan pendapat di atas, Sukmadinata (2004: 226) menyatakan bahwa:

Eksperimen ini disebut kuasi, karena bukan merupakan eksperimen murni tetapi seperti murni, seolah-olah murni. Eksperimen ini biasa juga disebut eksperimen semu. Karena berbagai hal, terutama berkenaan dengan pengontrolan variabel, kemungkinan sukar sekali dapat digunakan eksperimen murni. Eksperimen kuasi bisa digunakan minimal kalau dapat mengontrol satu variabel saja meskipun dalam bentuk *matching*, atau memasang/menjodohkan karakteristik.

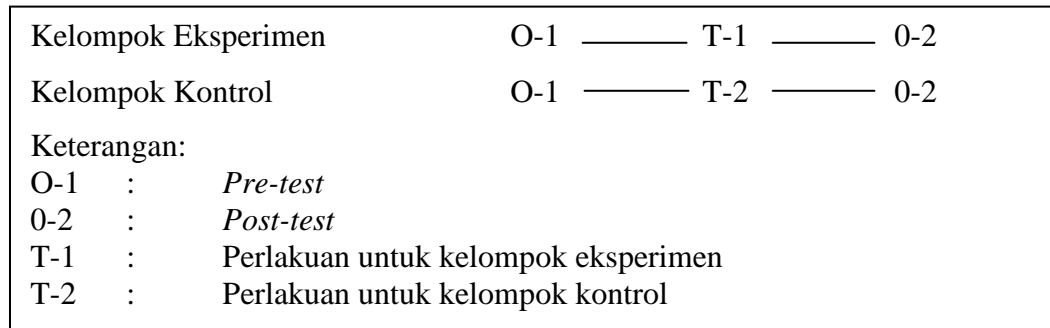
Dalam penelitian ini, peneliti juga menyadari bahwa tidak semua variabel dapat dikontrol dan dimanipulasi. Karena itu metode kuasi eksperimen dianggap metode yang tepat untuk penelitian ini.

B. Desain Penelitian

Desain penelitian yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah *nonequivalent control group design* dengan *pre-test* dan *post-test*. Menurut Sugiono (2009: 116), desain ini hampir sama dengan *pretest-posttest control group design*, hanya pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random.

Dalam penelitian ini, kelas eksperimen akan diberikan perlakuan dengan menggunakan metode pembelajaran permainan *role-playing* berbasis pengalaman, sedangkan kelompok kontrol akan diberikan perlakuan metode pembelajaran yang selama ini dilakukan oleh guru, yaitu metode pembelajaran dengan *drill*.

Desain yang digunakan dalam penelitian ini dapat dilihat dalam bagan berikut ini:



Bagan 1

Nonequivalent Control Group Design Dengan Pre-test dan Post-test

Sejalan dengan penelitian yang digunakan, maka langkah penelitian yang dilakukan dapat digambarkan sebagai berikut:

- Langkah pertama yang dilakukan adalah menetapkan kelompok mana yang akan dijadikan sebagai kelompok eksperimen dan kelompok mana yang akan dijadikan kelompok kontrol. Kelompok yang menggunakan metode pembelajaran permainan *role-playing* berbasis pengalaman ditetapkan sebagai kelas eksperimen, sedangkan kelompok yang menggunakan metode *drill* ditetapkan sebagai kelompok kontrol.
- Langkah kedua, memberikan *pre-test* untuk kedua kelompok, yaitu untuk kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang bertujuan untuk mengetahui pengetahuan dan kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan.
- Langkah ketiga, memberikan perlakuan selama tiga kali pertemuan terhadap kelompok eksperimen yaitu dengan menggunakan metode pembelajaran

permainan *role-playing* berbasis pengalaman, sedangkan untuk kelompok kontrol diberikan perlakuan dengan metode *drill*.

4. Langkah terakhir, memberikan *post-test* untuk kedua kelompok, yaitu untuk kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, dengan tujuan untuk melihat sejauh mana keterampilan berbicara yang diperoleh siswa setelah diberikan perlakuan. Selain itu diberikan juga angket motivasi kelompok eksperimen untuk melihat ketertarikan siswa terhadap metode pembelajaran permainan *role-playing* berbasis pengalaman.

Kemudian, dengan menggunakan teknik statistika, yaitu teknik *t-test* untuk dua sampel berpasangan dicari *gain* atau perbedaan antara rata-rata *pre-test* dan *post-test* baik dari kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol. Teknik *t-test* untuk dua sampel berpasangan adalah teknik statistik yang digunakan untuk menguji hipotesis komparatif dua sampel berpasangan bila datanya berbentuk *interval* dan *ratio* (Sugiyono, 2006: 214).

C. Variabel Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada dua kelas, yaitu satu kelas eksperimen dan satu kelas kontrol. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan metode pembelajaran permainan *role-playing* berbasis pengalaman, sedangkan untuk kelas kontrol diberikan perlakuan dengan menggunakan metode pembelajaran yang selama ini dilakukan oleh guru yaitu metode *drill*.

Penelitian ini menggunakan dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Sugiyono (2009: 61-62) mengemukakan mengenai dua variabel tersebut, yakni:

1. Variabel independen (variabel bebas), sering juga disebut sebagai variabel *stimulus*, *predictor*, *antecedent*. Variabel ini merupakan variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat (dependen).
2. Variabel dependen (variabel terikat), sering juga disebut sebagai variabel *output*, kriteria, konsekuen. Variabel ini merupakan variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat karena adanya variabel bebas.

Penggunaan metode pembelajaran permainan *role-playing* berbasis pengalaman pada mata pelajaran bahasa Inggris dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri (SDN) Cilayang III dan metode *drill* dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri (SDN) Cimaung III Kecamatan Cikeusal, Kabupaten Serang, ditempatkan sebagai variabel bebas. Sedangkan keterampilan berbicara dilihat dari segi penguasaan kosa kata (*vocabulary*), *pronunciation* dan *interactive communication* ditempatkan sebagai variabel terikat. Pengaruh metode pembelajaran permainan *role-playing* berbasis pengalaman dan metode *drill* pada mata pelajaran bahasa Inggris terhadap keterampilan berbicara ditempatkan sebagai hasil dari penelitian.

Untuk memperjelas variabel yang akan diteliti, maka peneliti membuat desain antar variabel sebagai berikut:

Tabel 1
Hubungan Antar Variabel Penelitian

Variabel Terikat Variabel Bebas	Keterampilan berbicara dilihat dari segi penguasaan <i>vocabulary</i> (Y₁)	Keterampilan berbicara dilihat dari segi <i>pronunciation</i> (Y₂)	Keterampilan berbicara dilihat dari segi <i>interactive communication</i> (Y₃)
Pembelajaran permainan <i>role-playing</i> berbasis pengalaman (X₁)	X ₁ Y ₁	X ₁ Y ₂	X ₁ Y ₃
Metode <i>drill</i> (X₂)	X ₂ Y ₁	X ₂ Y ₂	X ₂ Y ₃

Pada tabel di atas terdapat variabel-variabel yang akan dikaji, yaitu variabel bebas dengan menggunakan metode pembelajaran permainan *role-playing* berbasis pengalaman (X_1) pada kelas eksperimen dan metode *drill* (X_2) pada kelas kontrol. Untuk variabel terikat adalah keterampilan berbicara dilihat dari segi penguasaan kosakata (*vocabulary*), *pronunciation*, dan *interactive communication* (Y_1 , Y_2 , Y_3). Sedangkan keterkaitan antara variabel bebas dan variabel terikat tersebut adalah perbedaan antara X_1Y_1 dengan X_2Y_1 , perbedaan antara X_1Y_2 dengan X_2Y_2 , dan perbedaan antara X_1Y_3 dengan X_2Y_3 .

Untuk memperkuat penafsiran operasional efektivitas, kriteria yang dipergunakan berdasarkan kriteria ketuntasan minimal (KKM) setiap indikator yang ditetapkan oleh satuan pendidikan berdasarkan hasil musyawarah guru mata pelajaran (MGMP) di satuan pendidikan atau beberapa satuan pendidikan yang

memiliki karakteristik yang hampir sama. Kriteria ketuntasan menunjukkan presentase tingkat pencapaian kompetensi sehingga dinyatakan dengan angka maksimal 100 (seratus). Angka maksimal 100 (seratus) merupakan kriteria ketuntasan ideal. Target ketuntasan nasional adalah 75. Satuan pendidikan dapat menetapkan kriteria ketuntasan minimal di bawah target nasional sesuai dengan kondisi dan daya dukung yang dimilikinya (Depdiknas, 2008).

Untuk melihat efektivitas dari kedua model tersebut, skor yang diperoleh dari kelompok kontrol dan eksperimen dibandingkan rata-rata pencapaiannya terhadap skor kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan. Metode pembelajaran permainan *role-playing* berbasis pengalaman tersebut dapat dikatakan efektif bila rata-rata skor yang diperolehnya telah mencapai atau melebihi KKM.

D. Subjek Penelitian

1. Populasi Penelitian

Penelitian pendidikan dan kurikulum seperti halnya penelitian bidang lainnya ditujukan untuk memperoleh kesimpulan tentang kelompok yang besar dalam lingkup wilayah yang luas, tetapi hanya dengan meneliti kelompok kecil dalam daerah yang lebih sempit. Kelompok besar dan wilayah yang menjadi lingkup penelitian itulah yang disebut populasi (Sukmadinata, 2005: 250). Senada dengan pendapat di atas, Sugiyono (2009: 117) mendefinisikan populasi sebagai wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Menurut Sudjana dan Ibrahim (1992: 71) pembatasan populasi dilakukan dengan membedakan populasi sasaran (*target population*) dan populasi terjangkau (*accessible population*). Berdasarkan pendapat di atas maka yang menjadi populasi sasaran dalam penelitian ini adalah seluruh siswa Sekolah Dasar Negeri (SDN) Cilayang III dan Sekolah Dasar Negeri (SDN) Cimaung III Kecamatan Cikeusal Kabupaten Serang, dan populasi terjangkaunya adalah siswa kelas V.

2. Sampel Penelitian

Sampel dalam suatu penelitian harus representatif dalam arti mewakili populasi, baik dalam karakteristik maupun jumlahnya. Sugiyono (2009: 118) mengatakan bahwa:

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Apa yang dipelajari dari sampel itu, kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representatif (mewakili).

Berdasarkan pendapat di atas, maka peneliti membatasi sampel penelitian hanya dengan dua kelas terpilih, yaitu siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri (SDN) Cilayang III dan siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri (SDN) Cimaung III Kecamatan Cikeusal, Kabupaten Serang. Jadi tidak dilakukan random dalam penentuan sampel, tetapi menggunakan kelas yang sudah ada. Siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri (SDN) Cilayang III untuk kelas eksperimen yang diberikan perlakuan menggunakan metode pembelajaran permainan *role-playing* berbasis pengalaman, dan siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri (SDN) Cimaung III untuk

kelompok kontrol dengan menggunakan metode yang selama ini digunakan oleh guru, yaitu metode *drill*.

E. Instrumen Penelitian

Suatu instrumen harus bisa mewakili apa yang akan diteliti, sehingga hasil yang diharapkan akan menghasilkan data yang sebenarnya. Sama halnya seperti yang dikemukakan oleh Sudjana dan Ibrahim (1989: 97) "Instrumen sebagai alat pengukur data harus betul-betul dirancang dan dibuat sedemikian rupa sehingga menghasilkan data empiris sebagaimana adanya." Pengertian instrumen lebih lanjut dikemukakan oleh Sugiyono (2009: 148) yang mengatakan bahwa instrumen penelitian merupakan suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam dan fenomena sosial yang diamati pada saat penelitian.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini dapat dibagi dalam dua kelompok, yaitu instrumen tes dan instrumen non tes.

1. Instrumen Test

Instrumen tes pada penelitian akan diberikan pada *pre-test* dan *post-test*. Item-item soal tersebut, diambil dari materi pelajaran bahasa Inggris kelas V Sekolah Dasar. Pemberian *pre-test* digunakan untuk mengetahui pengetahuan awal siswa tentang keterampilan berbicara bahasa Inggris bagi kedua kelas, yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sedangkan *pos-test* digunakan untuk melihat perbandingan peningkatan kemampuan keterampilan berbicara kedua kelas. Namun sebelumnya dibuat kisi-kisi instrumen *test* yang mengacu pada pokok

bahasan tentang penguasaan keterampilan berbicara dilihat dari penguasaan *vocabulary*, *pronunciation* dan *interactive communication*.

Instrumen penelitian dilakukan pada siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri (SDN) Cilayang III dan siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri (SDN) Cimaung III kecamatan Cikeusal, dengan pengolahan dan analisis data sebagai berikut:

- a) Menghitung nilai hasil belajar siswa, dengan langkah-langkah sebagai berikut:
 - 1) Mengoreksi hasil jawaban siswa dengan kunci jawaban yang sudah ada.
 - 2) Memberikan skor hasil pekerjaan siswa, dengan langkah-langkah:
 - Setiap skor jawaban siswa yang benar diberi nilai 10.
 - Jumlah skor maksimal yang diperoleh siswa adalah 100.
 - Nilai akhir diperoleh dengan menjumlahkan setiap item soal yang dijawab benar oleh siswa.
- b) Membandingkan nilai hasil belajar antara nilai *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol.

2. Instrumen Non-Test

Instrumen lain yang dibuat dalam penelitian ini adalah instrumen *non-test* berupa angket. Instrumen tersebut terdiri dari 5 pertanyaan. Angket diberikan kepada kelas eksperimen, sebagai kelas yang diberikan perlakuan metode pembelajaran permainan *role-playing* berbasis pengalaman. Angket digunakan untuk mengetahui tanggapan siswa mengenai penggunaan metode pembelajaran permainan *role-playing* berbasis pengalaman.

F. Pengujian Instrumen Penelitian

1. Pengujian Validasi

Instrumen soal tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa. Instrumen ini disusun berdasarkan indikator suatu kompetensi dasar. Oleh karena itu instrumen soal tes pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Inggris dengan menggunakan pembelajaran permainan *role-playing* berbasis pengalaman ini disusun berdasarkan indikator tersebut. Sebagaimana dijelaskan oleh Arikunto (2006: 67) bahwa “sebuah tes dikatakan validitas isi apabila mengukur tujuan khusus tertentu yang sejajar dengan materi atau isi pelajaran yang diberikan”. Lebih lanjut dikatakan bahwa “sebuah tes dikatakan valid apabila tes itu dapat tepat mengukur apa yang hendak diukur” (Arikunto, 2006: 59). Hal yang sama juga dikatakan oleh Sukmadinata (2006: 228) bahwa “suatu instrumen dikatakan valid atau memiliki validitas bila instrumen tersebut benar-benar mengukur aspek atau segi yang akan diukur”.

Ujicoba validasi soal tes ini dilaksanakan pada siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri (SDN) Cimaung 2 Serang. Pelaksanaan validasi melalui ujicoba soal tes pada siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri (SDN) Cimaung 2 Serang dilakukan sesuai jadwal yang telah disepakati. Kegiatan ujicoba ini dimulai dengan memberikan penjelasan kepada peserta tes tentang tata cara menjawab soal tes dan peserta tes menyatakan siap untuk melakukan tes. Kemudian peneliti membagikan lembaran soal tes dan lembar jawaban kepada peserta tes. Setelah seluruh peserta tes selesai melakukan tugasnya, barulah peneliti mengumpulkan lembar soal dan lembar jawaban tersebut. Lembar jawaban ini merupakan data validasi soal tes yang siap untuk diolah.

Untuk pengolahan validitas soal tes bentuk pilihan ganda, peneliti menggunakan uji korelasi menggunakan rumus *product moment* dari Pearson sebagaimana dijelaskan oleh Arikunto (2006: 76), bahwa “kesejajaran dapat diartikan sebagai korelasi, sehingga untuk mengetahui validitas item digunakan teknik korelasi”. Lebih lanjut dikatakan bahwa koefisien korelasi selalu terdapat antara -1,00 sampai +1,00. Bila koefisiennya negatif menunjukkan hubungan kebalikan, sedangkan koefisien positif menunjukkan adanya kesejajaran. Untuk mengadakan interpretasi mengenai besarnya koefisien korelasi adalah sebagai berikut:

- Antara 0,800 sampai dengan 1,00 : sangat tinggi
- Antara 0,600 sampai dengan 0,800 : tinggi
- Antara 0,400 sampai dengan 0,600 : cukup
- Antara 0,200 sampai dengan 0,400 : rendah
- Antara 0,00 sampai dengan 0,200 : sangat rendah (Arikunto, 2006: 75).

Dengan demikian interpretasi untuk validitas suatu instrumen menurut tingkatan yaitu sangat tinggi, tinggi, cukup, rendah, dan sangat rendah. Sebagaimana dijelaskan pula oleh Sukmadinata (2006: 229) bahwa validitas menunjukkan suatu derajat atau tingkatan, validitasnya tinggi, sedang atau rendah, bukan valid atau tidak valid.

Dalam mengolah butir soal bentuk objektif skor untuk item biasa diberikan dengan 1 (item yang dijawab benar) dan 0 (item yang dijawab salah), sedangkan skor total selanjutnya merupakan jumlah dari skor untuk semua item yang membangun soal tersebut (Arikunto, 2006: 76)

Berdasarkan uji validasi dengan menggunakan *product moment* dari Pearson yang menggunakan software SPSS 16 maka diketahui bahwa 10 item dari indikator keterampilan berbicara dari segi penguasaan *vocabulary* yang diujicobakan terdapat dua item yang rusak atau tingkat validitasnya sangat rendah (7 dan 10), sedangkan 8 item (1,2,3,4,5,6,8,9) memiliki kriteria valid (lihat tabel 40).

Pada indikator keterampilan berbicara dari segi *pronunciation* yang diujicobakan terdapat dua item yang rusak atau tingkat validitasnya sangat rendah (5 dan 7), sedangkan 8 item (1,2,3,4,6,8,9,10) memiliki kriteria valid (lihat tabel 41).

Pada indikator keterampilan berbicara dari segi *interactive communication* yang diujicobakan terdapat dua item yang rusak atau tingkat validitasnya sangat rendah (6 dan 10), sedangkan 8 item (1,2,3,4,5,7,8,9) memiliki kriteria valid (lihat tabel 42).

2. Pengujian Reliabilitas

Selain uji validitas sebuah tes juga perlu uji reliabilitas. Sebagaimana Anderson dkk. (dalam Arikunto, 2006: 87) yang menyatakan bahwa “persyaratan bagi sebuah tes yaitu validitas dan realibilitas ini penting. Validitas ini penting dan reliabilitas itu perlu karena menyokong terbentuknya validitas”. Lebih lanjut dikatakan bahwa sebuah tes yang valid biasanya reliabel.

Sukmadinata (2006: 229) menyatakan bahwa “reliabilitas berkenaan dengan tingkat keajegan atau ketetapan hasil pengukuran”. Hal sama dikatakan oleh Arikunto (2006: 86) bahwa “reliabilitas tes berhubungan dengan masalah

ketetapan hasil tes”. Lebih lanjut dikatakan bahwa suatu tes dapat dikatakan mempunyai taraf kepercayaan yang tinggi jika tes tersebut dapat memberikan hasil yang tetap. Dengan demikian suatu instrumen memiliki tingkat reliabilitas yang memadai, bila instrumen itu digunakan untuk mengukur aspek yang diukur dan ditandai dengan ketetapan hasil.

Metode yang digunakan untuk menguji reliabilitas instrumen dalam penelitian ini adalah metode belah dua atau *split-half method*. Dikatakan oleh Sukmadinata dengan metode paruh (2006: 230). Peneliti hanya melakukan uji coba sekali, dilanjutkan dengan menskor nomor-nomor butir soal ganjil dikorelasikan dengan skor dari butir-butir soal genap. Sebagaimana dikatakan oleh Arikunto (2006: 92) bahwa “dalam menggunakan metode pengetes hanya menggunakan sebuah tes dan dicobakan satu kali. Salah satu cara yang digunakan dalam metode ini adalah membelah item-item genap dan item-item ganjil yang disebut dengan ganjil genap” (Arikunto, 2006: 93).

Untuk mengetahui reliabilitas seluruh tes dengan metode belah dua, peneliti menggunakan teknik Spearman-Brown sebagai berikut:

$$r_{11} = \frac{2 r_{1/2/2}}{(1+r_{1/2/2})}$$

Keterangan:

$r_{1/2/2}$ = Korelasi antara skor-skor setiap belahan tes

r_{11} = Koefisien reliabilitas yang sudah disesuaikan

Dalam pengujian reliabilitas peneliti hanya menggunakan 20 item soal yang sudah memiliki kriteria valid dan berdasarkan indikator yang mempunyai perbandingan yang sama. Analisis butir soal untuk mencari reliabilitasnya yang menggunakan metode belah dua dapat dilihat pada lampiran. Hasil uji reliabilitas ini menggunakan software SPSS 16, dan selengkapnya dapat dilihat pada Tabel 38 halaman 163.

Berdasarkan tabel tersebut bahwa terdapat *N of cases* yaitu jumlah sampel sebanyak 20 dengan indikator *N of Items* sebanyak 4 (ganjil, genap, awal, dan akhir). Korelasi antara part 1 dengan part 2 adalah sebesar 1.00 dan *Guttman Split Half* adalah sebesar 1.00 yang berada di atas nilai *r* tabel untuk 20 sampel yaitu sebanyak 0.444. Dengan demikian dinyatakan bahwa butir-butir soal yang digunakan sebagai instrumen tes pada keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa adalah reliabel.

G. Teknik Pengelolaan dan Analisis Data

Penghitungan data-data yang diperoleh dalam penelitian ini menggunakan ilmu statistik. Ilmu statistik tersebut digunakan untuk mengolah dan menguji hipotesis sehingga dapat menggambarkan hipotesis penelitiannya. Penelitian ini diolah dengan menggunakan bantuan *software* komputer SPSS 16 (*Statistical Product and Service Solution*).

H. Prosedur Penelitian Secara Keseluruhan

Adapun prosedur dari penelitian ini secara keseluruhan dapat digambarkan sebagai berikut:

1. Persiapan

a. Melakukan observasi awal.

- 1) Wawancara dengan kepala sekolah.
- 2) Wawancara dengan guru mata pelajaran bahasa Inggris.
- 3) Studi dokumentasi mengenai materi-materi bahasa Inggris yang diajarkan, masalah yang biasanya timbul pada saat pembelajaran, dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Inggris.

b. Membuat prosedur pelaksanaan eksperimen, yaitu:

- 1) Menetapkan materi dan mempelajari silabus.
- 2) Menyusun satuan pelajaran dan rencana pelaksanaan pelajaran (RPP) yang telah ditentukan.
- 3) Memilih dan menentukan jenis permainan *role-playing* berbasis pengalaman yang akan digunakan yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.
- 4) Membuat kisi-kisi instrumen tes.
- 5) Menyusun instrumen tes penelitian berbentuk tes tertulis dan tes lisan. Tes tertulis berbentuk: pilihan ganda, sedangkan tes lisan yaitu mengungkapkan instruksi dan informasi sangat sederhana dalam konteks sekolah.

2. Melakukan Eksperimen

- ### a. Mengadakan kegiatan belajar mengajar masing-masing selama dua jam pembelajaran sesuai dengan pokok bahasan yang diajarkan. Untuk kelas kontrol menggunakan metode pembelajaran yang selama ini digunakan oleh

guru yaitu metode *drill*. Sedangkan untuk kelas eksperimen diberikan perlakuan masing-masing selama dua jam pelajaran yaitu dengan menggunakan metode pembelajaran permainan *role-playing* berbasis pengalaman sebanyak tiga kali dengan hari yang berbeda.

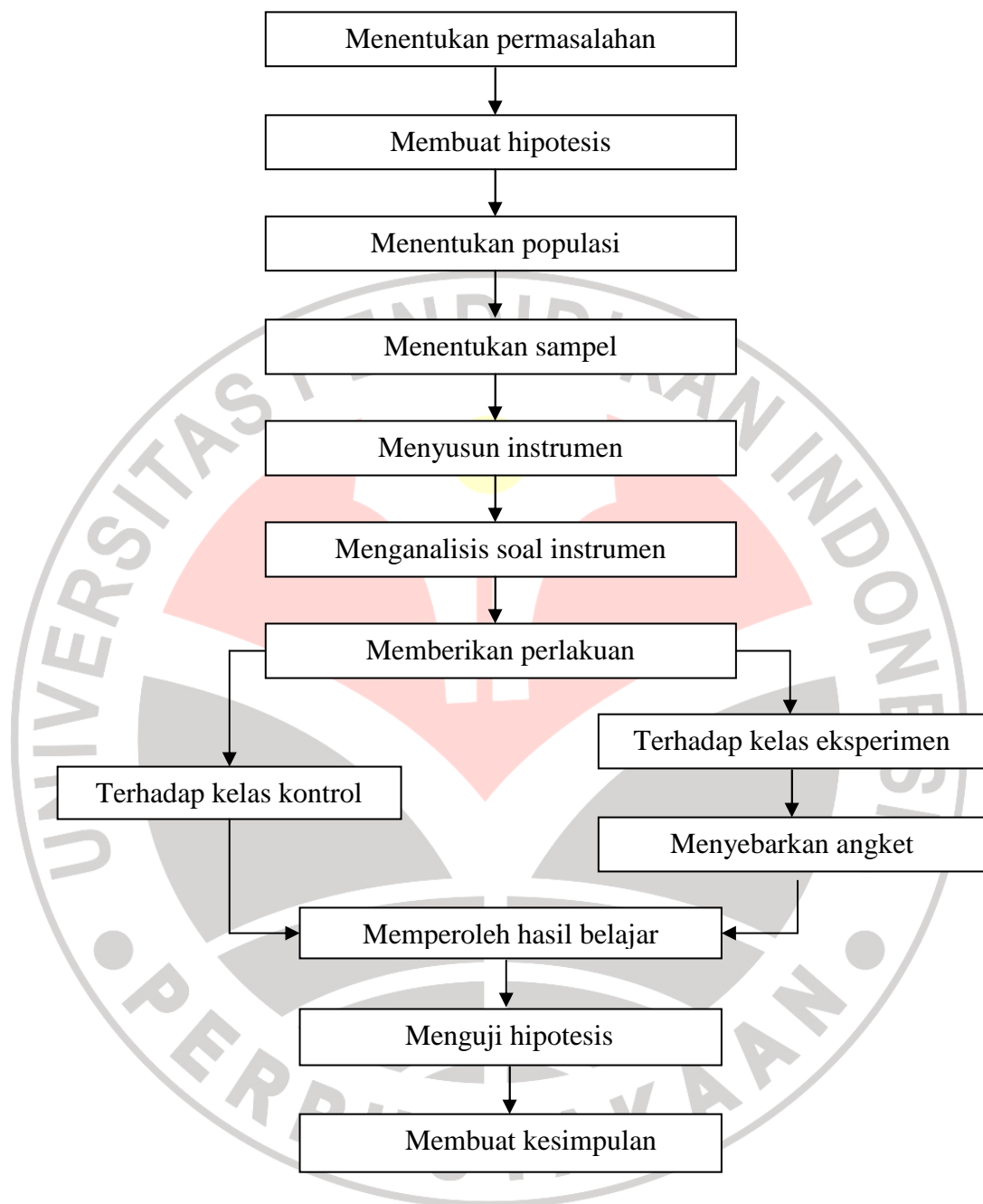
- b. Mengadakan *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- c. Mengadakan penyebaran angket sebanyak lima pertanyaan mengenai penggunaan metode pembelajaran permainan *role play* berbasis pengalaman terhadap kelas eksperimen.
- d. Mengolah dan menganalisa data penelitian dengan menggunakan uji t dua pihak dan menggunakan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).
- e. Membuat kesimpulan hasil penelitian.

3. Melaporkan Hasil Penelitian

Hasil dari penelitian akan dilaporkan secara tertulis dan sesuai dengan aturan-aturan dalam penulisan karya tulis ilmiah. Hal tersebut sama seperti yang dikemukakan oleh Sudjana dan Ibrahim (2001: 173) bahwa:

Mengingat hasil penelitian merupakan suatu kegiatan ilmiah atau metode keilmuan, maka laporan hasil penelitian pada hakikatnya merupakan karya ilmiah, sehingga penulisan dan pemaparannya harus menggunakan kaedah penulisan karya ilmiah.

I. Langkah-Langkah Penelitian



Bagan 2

Langkah-Langkah Penelitian