

BAB III

METODE PENELITIAN

A. SUBJEK PENELITIAN

1. Tempat Penelitian

Tempat penelitian ini dilaksanakan di SMPN 23 Bandung, alamat tepatnya adalah Jalan Arjuna 20 - 22, Ciroyom, Andir, Bandung 40182.

2. Populasi & Sampel

a. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas I SMPN 23 Bandung yang berjumlah 2 kelas, dan setiap kelasnya berjumlah 37 orang siswa.

Populasi dalam suatu kegiatan penelitian berkenaan dengan sumber data yang digunakan. Menurut Sugiyono (2011:80) “populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Sedangkan menurut Zainal Arifin (2011: 215) “populasi atau *universe* adalah keseluruhan objek yang diteliti, baik berupa orang, benda, kejadian, nilai maupun hal-hal yang terjadi”.

b. Sampel

Dalam penelitian ini populasi dijadikan sebagai sampel yaitu siswa kelas I SMPN 23 Bandung kelas IA dan sebagai kelompok kelas kontrol yaitu siswa kelas I SMPN 23 Bandung kelas IB. Jumlah total sampel dalam penelitian ini

adalah 74 orang siswa, yang terdiri dari 37 orang kelas eksperimen dan 37 orang kelas kontrol.

Sampel digunakan dalam penelitian untuk mempermudah pengambilan data dari populasi. Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut Sugiyono (2011:81). Menurut Sukardi (2003: 54). Syarat yang paling penting untuk diperhatikan dalam mengambil sampel ada dua macam, yaitu jumlah sampel yang mencukupi dan profil sampel yang dipilih harus mewakili.

B. DESAIN PENELITIAN

Desain penelitian ini terdiri dari dua variabel, yaitu variabel bebas (X) adalah Metode *Role Playing* yang digunakan di kelas eksperimen dan metode diskusi digunakan di kelas kontrol, sedangkan variabel terikat (Y) adalah motivasi belajar Bahasa Inggris Siswa SMPN 23 Bandung.

Gambaran hubungan antar variabel dalam penelitian ini terlihat dalam tabel berikut ini:

Tabel 3.1

Hubungan Antar Variabel Penelitian

Variable Bebas Variable Terikat	Penggunaan Metode <i>Role Playing</i> (X₁)	Penggunaan Metode Diskusi (X₂)
Perhatian (<i>Attention</i>) (Y₁)	X₁Y₁	X₂Y₁

Kesesuaian (<i>Relevance</i>) (Y ₂)	X₁Y₂	X₂Y₂
Kepercayaan Diri (<i>Self Confidence</i>) (Y ₃)	X₁Y₃	X₂Y₃
Kepuasan (<i>Satisfaction</i>) (Y ₄)	X₁Y₄	X₂Y₄

Dari tabel di atas hubungan dalam penelitian ini adalah hubungan antara Penggunaan Metode *Role Playing* sebagai variabel bebas (X) dengan Motivasi belajar siswa sebagai variabel terikat (Y) yang diuraikan kedalam beberapa variabel yaitu: Perhatian (*Attention*) (Y₁), Kesesuaian (*Relevance*) (Y₂), Kepercayaan Diri (*Self Confidence*) (Y₃), dan Kepuasan (*Satisfaction*) (Y₄).

Keterangan :

X₁Y₁ : Peningkatan motivasi belajar siswa pada aspek Perhatian (*Attention*) dengan menggunakan Metode *role Playing*.

X₁Y₂ : Peningkatan motivasi belajar siswa pada aspek Kesesuaian (*Relevance*) dengan menggunakan Metode *role Playing*.

X₁Y₃ : Peningkatan motivasi belajar siswa pada aspek Kepercayaan Diri (*Self Confidence*) dengan menggunakan Metode *role Playing*.

X_1Y_4 : Peningkatan motivasi belajar siswa pada aspek Kepuasan (*Satisfaction*) dengan menggunakan Metode *role Playing*.

X_2Y_1 : Peningkatan motivasi belajar siswa pada aspek Perhatian (*Attention*) dengan menggunakan Metode diskusi.

X_2Y_2 : Peningkatan motivasi belajar siswa pada aspek Kesesuaian (*Relevance*) dengan menggunakan Metode diskusi.

X_2Y_3 : Peningkatan motivasi belajar siswa pada aspek Kepercayaan Diri (*Self Confidence*) dengan menggunakan Metode diskusi.

X_2Y_4 : Peningkatan motivasi belajar siswa pada aspek Kepuasan (*Satisfaction*) dengan menggunakan Metode diskusi.

C. METODE PENELITIAN

Metode penelitian merupakan rangkaian cara atau kegiatan pelaksanaan penelitian yang didasari oleh asumsi-asumsi dasar, pandangan-pandangan filosofis dan ideologis, pernyataan dan isu-isu yang dihadapi. Beberapa peneliti menyebutnya sebagai tradisi penelitian (Nana, 2011: 52).

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif dengan jenis penelitiannya yaitu kuasi eksperimen. Menurut Nana (2011: 207):

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.

Pada hakekatnya kuasi eksperimen adalah metode eksperimental, namun dalam pelaksanaan kuasi eksperimen tidak dilakukan penugasan secara random.

Alasan tidak dilakukannya penugasan random ini disebabkan peneliti tidak mungkin mengubah kelas yang sudah ada sebelumnya, sehingga peneliti dapat menentukan subjek penelitian yang mana saja yang masuk ke dalam kelompok-kelompok eksperimen. Kelompok-kelompok yang berada dalam satu kelas biasanya sudah seimbang sehingga jika peneliti membuat kelompok-kelompok kelas yang baru maka dikhawatirkan akan hilangnya suasana alamiah yang memang sudah terbentuk sebelumnya. Untuk menghindari hilangnya suasana alamiah kelas tersebut maka peneliti menggunakan metode eksperimen kuasi dengan mempergunakan kelas-kelas yang sudah ada di dalam populasi tersebut.

Penelitian ini menggunakan desain kelas kontrol, dimana dalam desain kelas kontrol kelas kelompok-kelompok yang sudah ada tersebut kemudian dibagi dua untuk menentukan kelompok eksperimen yaitu kelompok yang menggunakan metode *Role Playing*, dan kelompok kontrol yaitu kelompok yang menggunakan metode diskusi.

Tabel 3.2
Desain penelitian

Kelompok	Kuesioner Awal	Perlakuan	Kuesioner Akhir
Eksperimen (Metode <i>Role Playing</i>)	T1	X1	T2

Kontrol (Metode Diskusi)	T1	X2	T2
---------------------------------	----	----	----

Eksperimental semu (*Quasi Experimental*) agak lebih baik dibandingkan pra-eksperimental, karena melakukan suatu cara untuk membandingkan kelompok.

D. DEFINISI OPERASIONAL

1. Metode *Role Playing*

Metode *Role Playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan. Metode *role playing* disini akan digunakan dalam pelajaran bahasa Inggris, dimana siswa akan bermain peran dengan menggunakan bahasa Inggris sesuai dengan materi yang diajarkan.

2. Motivasi Belajar

Motivasi Belajar disini merupakan suatu proses psikologis yang mencerminkan sikap, kebutuhan, persepsi, dan keputusan yang terjadi pada diri seseorang. Motivasi belajar dalam penelitian ini adalah motivasi yang sesuai dengan buku Pedoman Penatar PEKERTI-AA (Ditjen Dikti, 2004: 12), yaitu: Perhatian (*Attention*), Kesesuaian (*Relevance*), Kepercayaan Diri (*Self Confidence*), dan Kepuasan (*Satisfaction*).

E. INSTRUMEN PENELITIAN

Septiyani Nur Herlianasari, 2013

Pengaruh Penggunaan Metode *Role Playing* Pada Pelajaran Bahasa Inggris Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas I SMPN 23 Bandung
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian (Sugiyono, 2011: 102).

Suatu penelitian akan memberikan nilai tinggi apabila digarap dengan sistematis dan cermat. Hasil atau data penelitian itu sangat tergantung pada jenis alat (instrumen) pengumpulan datanya (Setyosari, 2010: 180).

Instrumen dalam penelitian ini berupa angket, observasi, dan studi dokumenter.

Angket yang diberikan kepada siswa berupa kuesioner awal dan kuesioner akhir. Angket yang digunakan kuesioner awal dan kuesioner akhir merupakan angket yang sama dimaksudkan supaya tidak ada pengaruh perbedaan kualitas instrumen terhadap apa yang terjadi pada saat penelitian. Untuk pertimbangan angket dalam bentuk pilihan ganda, karena bentuk ini penskorannya lebih objektif dan dapat dikoreksi dengan mudah.

F. PROSES PENGEMBANGAN INSTRUMEN

1. Uji Validitas

Teknik validasi instrumen merupakan proses untuk memeriksa apakah instrumen, khususnya kuesioner, memiliki kereliabelan dan kevalidan yang memadai untuk mengumpulkan data. Kereliabelan instrumen diketahui dari kekonsistenan makna atau maksud pertanyaan untuk menjaring informasi tertentu.

Proses validasi, terutama melalui pemeriksaan kevalidan instrumen, baik panduan wawancara, kuesioner, maupun panduan observasi, dapat dilakukan dengan cara meminta pakar terkait untuk membuat jajmen. Jajmen pakar

dilakukan terhadap persoalan-persoalan yang terkait dengan apakah butir-butir pertanyaan atau pengamatan itu sesuai dengan maksud mengumpulkan informasi

atau data yang
terkait dengan
variable-

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N \sum X^2 - (\sum X)^2)(N \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

variable riset.

Untuk menguji kevalidan angket, Sugiyono (2010: 255) menggunakan rumus korelasi *product moment*, yaitu:

Keterangan:

- r_{XY} : Koefisien korelasi yang dicari
- \sum_{XY} : Hasil kali skor X dan Y untuk setiap responden
- \sum_Y : Skor Y total
- \sum_X : Skor X total
- \sum_Y^2 : Kuadrat Skor Responden
- \sum_X^2 : Kuadrat Skor item tes

Menurut Sugiyono (2008:257) untuk dapat memberikan penafsiran terhadap koefisien korelasi yang ditemukan tersebut besar atau kecil, maka dapat berpedoman pada tabel berikut ini:

Tabel 3.3

Kriteria Acuan Validitas Soal

Interval Koevisien	Tingkat Hubungan
0.00 – 0.199	Sangat Rendah
0.20 – 0.399	Rendah
0.40 – 0.599	Sedang
0.60 – 0.799	Kuat
0.80 – 1.000	Sangat Kuat

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas sama dengan konsistensi atau keajekan. Suatu instrumen penelitian dikatakan mempunyai nilai reliabilitas yang tinggi, apabila tes yang dibuat mempunyai hasil yang konsisten dalam mengukur yang hendak diukur (Sukardi, 2004: 127).

Metode uji reliabilitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji reliabilitas internal consistency atau *internal consistency method* dengan menggunakan *Cornbach's Alpha*. Menurut Ronny Kountur (2009: 168) “*cornbach alpha* merupakan teknik pengujian reliabilitas suatu instrumen berupa kuesioner untuk mengukur laten variabel yang paling sering digunakan karena dapat digunakan pada kuesioner yang jawabannya atau tanggapannya lebih dari dua pilihan”.

Langkah-langkah pengujian reliabilitas dalam Alfa Cornbach adalah sebagai berikut:

- a. Mencari varians total

$$(\sigma_t^2) = \frac{\sum Y^2 - \frac{(\sum Y)^2}{N}}{N}$$

Septiyani Nur Herlianasari, 2013

Pengaruh Penggunaan Metode *Role Playing* Pada Pelajaran Bahasa Inggris Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas I SMPN 23 Bandung
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Keterangan: σ_t^2 : varians total ΣY^2 : jumlah kuadrat skor total setiap responden $(\Sigma Y)^2$: jumlah kuadrat seluruh skor total dari setiap responden

N : jumlah responden uji coba

- b. Mencari harga-harga varians setiap item

$$(\sigma_b^2) = \frac{\Sigma X^2 - \frac{(\Sigma X)^2}{N}}{N}$$

Keterangan: Σ_b^2 : varians item ΣX^2 : jumlah kuadrat skor total setiap responden $(\Sigma X)^2$: jumlah kuadrat seluruh skor total dari setiap responden

N : jumlah responden uji coba

- c. Menguji korelasi setiap butir pertanyaan penulis menggunakan rumus Alpha

$$r^{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\Sigma \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan: r^{11} : reliabilitas instrumen k : banyaknya butir item $\Sigma \sigma_b^2$: jumlah varians item

σ_t^2 : varians total

G. TEKNIK PENGUMPULAN DATA

1. Kuesioner (Angket)

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2011: 142).

Sugiyono (2011: 142 - 144) menjelaskan mengenai prinsip penulisan angket yang menjadi faktor utama, yaitu: isi dan tujuan pertanyaan, bahasa yang digunakan, tipe dan bentuk pertanyaan, pertanyaan tidak mendua, tidak menayakan yang sudah lupa, pertanyaan tidak menggiring, panjang pertanyaan, urutan pertanyaan, prinsip pengukuran, dan penampilan fisik angket.

Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup, dimana pertanyaan akan memiliki alternatif jawaban (option) yang akan dipilih oleh responden. Responden tidak dapat memberikan respon lain sebagai jawaban selain alternatif yang telah disediakan sebagai jawaban. Skala yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala likert.

Tabel 3.4

Skala Likert

Pertanyaan	SS	S	R	TS	STS
Positif	5	4	3	2	1
Negatif	1	2	3	4	5

2. Studi Dokumentasi

Septiyani Nur Herlianasari, 2013

Pengaruh Penggunaan Metode *Role Playing* Pada Pelajaran Bahasa Inggris Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas I SMPN 23 Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Studi dokumenter (*documentary study*) merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, gambar, maupun elektronik (Nana Syaodih, 2011: 221)

Pada penelitian ini, peneliti mengumpulkan dokumen-dokumen yang telah dipilih untuk melengkapi penelitian. Dokumen tersebut berupa profil sekolah SMPN 23 Bandung dan teori-teori yang mendukung penelitian.

3. Observasi

Observasi merupakan pengamatan secara langsung dengan cermat ketempat yang akan diketahui datanya, sehingga diperoleh data yang aktual dan terperinci. Menurut Sutrisno Hadi, 1986 (dalam Sugiyono, 2011: 145) mengemukakan bahwa, observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan.

Kegiatan observasi dalam penelitian ini difokuskan pada proses pembelajaran, yaitu proses pembelajaran Bahasa Inggris kelas I SMPN 23 Bandung.

H. ANALISIS DATA

Setelah peneliti melakukan penelitian dilapangan, hal yang harus dilakukan selanjutnya adalah menganalisis data. Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara kuantitatif.

Menurut Arikunto (2006: 235) “ secara garis besar, pekerjaan analisis data meliputi tiga langkah, yaitu: 1) Persiapan, 2) Tabulasi, 3) Penerapan data sesuai pendekatan penelitian. Sedangkan prosedur penelitian menurut Sambas Ali dan Maman Abdurahman (2007: 52), dapat dijabarkan sebagai berikut:

a) Tahap mengumpulkan data

Tahapan mengumpulkan data ini dilaksanakan ketika peneliti melakukan pengumpulan data dengan alat pengumpulan data yang sebelumnya telah ditentukan.

b) Tahap editing

Tahap editing yaitu memeriksa kejelasan dan kelengkapan pengisian instrumen pengumpulan data.

c) Tahap koding

Tahapan koding yaitu proses identifikasi dan klasifikasi dari setiap pertanyaan yang terdapat dalam instrumen pengumpulan data menurut variabel-variabel yang diteliti.

d) Tahap tabulasi data

Tahap tabulasi data yaitu mencatat atau entri data ke dalam tabel induk penelitian.

e) Tahap pengujian kualitas data

Tahap pengujian kualitas data yaitu menguji validitas dan reliabilitas instrumen pengumpulan data.

f) Tahap mendeskripsikan data

Tahap mendeskripsikan data yaitu data yang telah ada kemudian dibuat dalam tabel frekuensi dan/atau diagram, serta berbagai ukuran tendensi sentral, maupun ukuran disperse. Tujuannya untuk memahami data sampel penelitian.

g) Tahap pengujian hipotesis

Tahap pengujian hipotesis yaitu tahap pengujian terhadap proposisi-proposisi yang dibuat apakah proposisi tersebut ditolak atau tidak, serta bermakna atau tidak.

Dalam penelitian ini analisis kuantitatif digunakan untuk menentukan peningkatan motivasi belajar siswa terhadap tindakan yang dilakukan oleh guru. Adapun langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

1. Normalitas

Uji normalitas merupakan salah satu cara untuk memeriksa keabsahan/normalitas sampel. Pada penelitian ini, uji normalitas menggunakan program pengolahan data SPSS 17 (*Statistic Product and Services Solution*) dengan uji normalitas *one sample kolmogrov smirnov*.

Kriterian pengujian ini adalah jika nilai sig. (Signifikan) atau nilai probabilitas < 0.05 maka distribusi adalah tidak normal, sedangkan jika nilai (Signifikan) atau nilai probabilitas > 0.05 maka distribusi adalah normal (Santoso, 2003: 168).

2. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan rumus uji-t independen dua rata-rata (*t-test independent*). Untuk menguji signifikansi perbedaan rata-rata

(*mean*) yang terdapat pada program pengolahan data SPSS 17. Adapun yang diperbandingkan pada uji hipotesis ini adalah gain *skor posttest* dan *pretest* antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol, baik secara keseluruhan ataupun setiap aspek (aspek perhatian, kesesuaian, kepercayaan diri, dan kepuasan).

Karena menggunakan uji dua ekor, maka daerah penolakan hipotesis terdapat pada daerah negatif dan positif dengan batas t_{tabel} . Berdasarkan jumlah sampel sebanyak 74 maka dapat diketahui bahwa t_{tabel} dengan dk 72 ($n-2$) dan tingkat kepercayaan 95% sebesar 2,000. Menurut Riduwan (2005: 216) kriteria pengujiannya adalah apabila $-t_{tabel} \leq t_{hitung} \leq + t_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak.