

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian merupakan proses kegiatan dalam bentuk pengumpulan data, analisis, dan memberikan interpretasi yang terkait dengan tujuan penelitian (Creswell dalam Sugiyono, 2022, hlm. 2). Metode penelitian digunakan agar hasil penelitian dapat dipertanggungjawabkan.

Sugiyono (2022) menyatakan metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Cara ilmiah berarti kegiatan penelitian ini didasarkan pada ciri-ciri keilmuan yaitu rasional, empiris dan sistematis. Rasional berarti kegiatan penelitian itu dilakukan dengan cara-cara yang masuk akal sehingga terjangkau oleh penalaran manusia. Empiris berarti cara-cara yang dilakukan dapat diamati oleh indera manusia, sehingga orang lain dapat mengamati dan mengetahui cara-cara yang digunakan. Sistematis berarti proses yang digunakan dalam penelitian itu menggunakan langkah-langkah tertentu yang bersifat logis.

Pada bab ini, penulis akan menguraikan desain penelitian, populasi dan tempat penelitian, pengumpulan data, dan analisis data yang telah penulis olah.

#### **3.1 Desain Penelitian**

Setiap penelitian dapat berjalan sesuai pedoman jika peneliti memilih desain penelitian yang sesuai dengan tujuan dan kegunaan penelitian yang ingin dicapai. Desain penelitian merupakan strategi yang dilakukan peneliti untuk menghubungkan setiap elemen penelitian dengan sistematis sehingga dalam menganalisis dan menentukan fokus penelitian menjadi lebih efektif dan efisien.

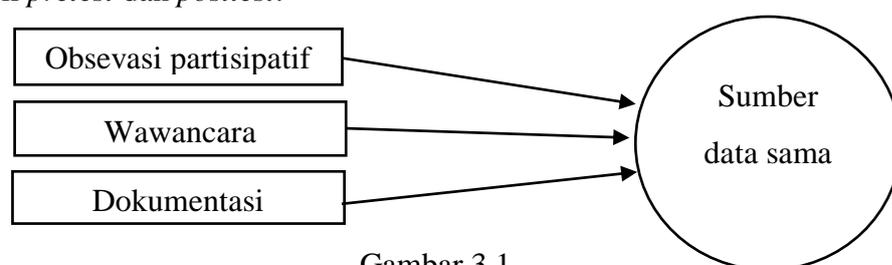
Pada penelitian ini, penulis ingin mengetahui adanya pengaruh metode bermain peran (*role play*) pada pembelajaran *Front Office* dalam meningkatkan kepercayaan diri dan meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI Perhotelan di SMK Yapari Aktripa Bandung. Oleh karena itu, penulis harus menentukan desain penelitian yang tepat dan sesuai untuk penelitian ini.

Hanifah Purwa Rahayu, 2023  
*PENGARUH METODE ROLE PLAY TERHADAP PENINGKATAN KEPERCAYAAN DIRI DAN HASIL BELAJAR SISWA (Quasi Eksperimen pada Pokok Bahasan Penanganan Kedatangan Tamu Kelas XI Perhotelan SMK Yapari Aktripa Bandung Tahun Pelajaran 2022/2023)*  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif. Menurut Borg dan Gall (dalam Sugiyono, 2022) metode kuantitatif sering dinamakan metode tradisional, positivistik, *scientific*, dan metode *discovery*. Metode ini disebut metode tradisional karena metode ini sudah cukup lama digunakan sehingga sudah mentradisi sebagai metode untuk penelitian. Metode ini ini disebut sebagai metode positivistik karena berlandaskan pada filsafat positivisme. Metode ini sebagai metode ilmiah/ *scientific* karena telah memenuhi kaidah-kaidah ilmiah, yaitu konkrit/ empiris, obyektif, terukur, rasional, dan sistematis. Metode ini juga disebut metode *discovery* karena metode ini karena dengan metode ini dapat ditemukan dan dikembangkan berbagai iptek baru.

Untuk memvalidasi hasil dengan membandingkan hasil dari pengamat yang berbeda dari fenomena yang sama, penulis menggunakan triangulasi. Triangulasi dapat membantu untuk meningkatkan kredibilitas dan validitas. Adapun tujuan triangulasi antara lain untuk *cross-check* bukti dalam rangka memastikan kredibilitas data-data yang dimiliki, untuk memperoleh pemahaman yang lebih lengkap tentang masalah penelitian, dan untuk meningkatkan validitas tentang seberapa akurat metode dalam mengukur dengan apa yang seharusnya diukur.

Dengan metode kuantitatif, melalui teknik pengumpulan data secara triangulasi/ gabungan, maka kepastian data akan lebih terjamin. Penulis menggunakan triangulasi teknik untuk menguji kredibilitas data dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda. Data diperoleh melalui observasi awal terhadap siswa dan wawancara dengan siswa dan guru mata pelajaran *Front Office*. Kemudian selama penelitian, penulis melakukan wawancara kepada guru mata pelajaran dan siswa, observasi, pengisian kuesioner oleh siswa. Selain itu penulis mengumpulkan dokumen berdasarkan catatan, jurnal dan hasil *pretest* dan *posttest*.



Gambar 3.1  
Triangulasi Teknik Pengumpulan Data

Sugiyono (2022) mengemukakan bahwa metode kuantitatif dapat digunakan untuk mengetahui pengaruh perlakuan/ *treatment* tertentu terhadap yang lain. Untuk kepentingan ini metode eksperimen paling cocok digunakan. Selain itu metode kuantitatif juga dapat digunakan untuk menguji hipotesis penelitian. Hipotesis penelitian dapat berbentuk hipotesis deskriptif, komparatif dan asosiatif.

Metode penelitian eksperimen merupakan salah satu metode kuantitatif yang dapat digunakan apabila peneliti ingin melakukan percobaan untuk mencari pengaruh variabel independen/ *treatment*/ perlakuan tertentu terhadap variabel dependen/ hasil/ *output* dalam kondisi yang terkendalkan.

Terdapat beberapa bentuk desain eksperimen yang dapat digunakan yaitu *Pre-Experimental Design*, *True Experimental Design*, *Factorial Design*, dan *Quasi Experimental Design*.

#### 1. *Pre-Experimental Design (non-design)*

Desain ini belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh karena masih ada variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen. Jadi hasil eksperimen yang merupakan variabel dependen itu bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel independen. Hal ini dapat terjadi karena tidak adanya variabel kontrol, dan sampel tidak dipilih secara random. Bentuk *pre-experimental design* ada beberapa macam yaitu:

##### a. *One-Shot Case Study*

Pada desain ini terdapat suatu kelompok diberi *treatment*/ perlakuan, dan selanjutnya diobservasi hasilnya (perlakuan sebagai variabel independen dan hasil sebagai variabel dependen).

##### b. *One-Group Pretest-Posttest Design*

Pada desain ini terdapat suatu pretest sebelum diberi perlakuan. Hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum perlakuan.

##### c. *Intact Group Comparison*

Pada desain ini terdapat satu kelompok yang digunakan untuk penelitian tetapi dibagi dua yaitu setengah kelompok untuk eksperimen (diberi perlakuan) dan setengah untuk kelompok kontrol (tidak diberi perlakuan).

## 2. *True Experimental Design*

*True experimental design* dikatakan sebagai eksperimen yang betul-betul karena peneliti dapat mengontrol semua variabel luar yang mempengaruhi jalannya eksperimen sehingga validitas internal dapat menjadi tinggi. Ciri utama desain ini adalah sampel yang digunakan untuk eksperimen maupun sebagai kelompok kontrol diambil secara random dari populasi tertentu.

### a. *Posttest-Only Control Design*

Dalam desain ini terdapat dua kelompok yang masing-masing dipilih secara random. Kelompok eksperimen mendapat perlakuan dan kelompok kontrol tidak mendapat perlakuan. Pengaruh treatment dianalisis dengan uji beda, misalnya menggunakan statistik *t-test*.

### b. *Pretest-Posttest Control Group Design*

Dalam desain ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara random, kemudian diberi pretest untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil *pretest* yang baik bila nilai kelompok eksperimen tidak berbeda secara signifikan.

## 3. *Factorial Design*

*Factorial design* merupakan modifikasi dari *true experimental design* yaitu dengan memperhatikan kemungkinan adanya variabel moderator yang mempengaruhi perlakuan (variabel independen) terhadap hasil (variabel dependen). Pada desain ini semua kelompok dipilih secara random, kemudian masing-masing diberi *pretest*. Kelompok untuk penelitian dinyatakan baik bila setiap kelompok nilai *pretest* nya sama.

## 4. *Quasi Experimental Design*

*Quasi experimental design* merupakan pengembangan dari *true experimental design* yang sulit dilaksanakan. *Quasi experimental design* digunakan karena sulit mendapatkan kelompok kontrol untuk penelitian. Dalam desain ini tidak ada kelompok yang diambil secara random, maka analisis data yang digunakan adalah statistik deskriptif. Terdapat dua bentuk *quasi experimental design*:

### a. *Time Series Design*

Dalam desain ini kelompok yang digunakan untuk penelitian tidak dapat dipilih secara random. Desain ini hanya menggunakan satu kelompok dan

tidak memerlukan kelompok kontrol. Sebelum diberi perlakuan, kelompok diberi empat kali pretest. Setelah kestabilan keadaan kelompok diketahui dengan jelas, baru diberikan *treatment*. Hasil penelitian yang paling baik jika hasil pretest menunjukkan keadaan kelompok yang stabil dan konsisten, dan setelah diberi perlakuan keadaannya meningkat secara konsisten.

b. *Nonequivalent Control Group Design*

Desain ini hampir sama dengan pretest-posttest control group design, hanya pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka menurut penulis desain penelitian yang sesuai untuk penelitian ini adalah desain quasi eksperimen (*quasi experimental design*). Penulis memilih desain quasi eksperimen karena kesulitan mendapatkan kelompok kontrol. Hal ini berdasarkan kondisi di SMK Yapari Bandung yaitu hanya memiliki satu kelas XI Perhotelan di SMK Yapari Bandung dan jumlah siswanya hanya 11 orang. Terbatasnya jumlah kelas dan jumlah siswa tidak memungkinkan adanya kelompok kontrol.

Di dalam dunia pendidikan, khususnya di Indonesia, penggunaan quasi experiment sangat disarankan mengingat kondisi obyek penelitian yang seringkali tidak memungkinkan adanya penugasan secara acak. Hal tersebut diakibatkan telah terbentuknya satu kelompok utuh (*naturally formed intact group*), seperti kelompok siswa dalam satu kelas. Kelompok-kelompok ini juga sering kali jumlahnya sangat terbatas. Dalam keadaan seperti ini kaidah-kaidah dalam *true experiment* tidak dapat dipenuhi secara utuh, karena pengendalian variabel yang terkait subjek penelitian tidak dapat dilakukan sepenuhnya. Sehingga untuk penelitian yang berhubungan dengan peningkatan kualitas pembelajaran, direkomendasikan penggunaan teknik quasi eksperimen di dalam implementasinya (Azam, Sumarno dan Rahmat, 2006).

Untuk mengetahui adanya pengaruh terhadap hasil belajar, penulis menggunakan *one-group pretest-posttest design*. Penulis mengadakan satu kali *pretest* sebelum perlakuan dan satu kali *posttest* setelah perlakuan. Hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat dengan membandingkan nilai hasil *pretest* dengan nilai hasil *posttest* menggunakan *paired sample t test*. Sementara untuk mengetahui

Hanifah Purwa Rahayu, 2023

**PENGARUH METODE ROLE PLAY TERHADAP PENINGKATAN KEPERCAYAAN DIRI DAN HASIL BELAJAR SISWA (Quasi Eksperimen pada Pokok Bahasan Penanganan Kedatangan Tamu Kelas XI Perhotelan SMK Yapari Aktripa Bandung Tahun Pelajaran 2022/2023)**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

adanya peningkatan kepercayaan diri, penulis menggunakan observasi tes praktik. Hasil observasi tes praktik sebelum perlakuan dan setelah perlakuan dihitung dengan persentase kemudian dijelaskan dengan analisis deskriptif.

### 3.2 Populasi dan Tempat Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI Perhotelan di SMK Yapari Aktripa Bandung yang berjumlah 11 orang, terdiri atas 7 siswa laki-laki dan 4 siswa perempuan. Jumlah kelas XI Perhotelan di sekolah ini hanya 1 kelas sehingga tidak dimungkinkan adanya kelas kontrol dalam penelitian. Penulis terlibat menjadi pengajar selama kegiatan penelitian berlangsung.

Alasan penulis memilih kelas kelas XI Perhotelan di SMK Yapari Aktripa Bandung sebagai subyek penelitian ini karena pada saat penulis melaksanakan Program Penguatan Profesional Kependidikan (P3K) di kelas ini, penulis mengamati bahwa kepercayaan diri siswa kelas XI Perhotelan di SMK Yapari Aktripa Bandung selama pembelajaran masih cukup rendah. Oleh sebab itu, penulis berupaya untuk dapat meningkatkan dan memperbaiki kepercayaan diri siswa tersebut dengan metode *role play*.

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Yapari Aktripa Bandung yang berlokasi di Jalan Prof. Dr. Sutami No. 81-83 Bandung, Jawa Barat. Sekolah ini berada di kota namun bangunannya bersatu dengan STIEPAR Yapari. Terdapat 3 jurusan di sekolah ini yaitu perhotelan, tata boga dan multimedia. Jurusan Perhotelan memiliki satu kelas pada tiap jenjang. Tenaga pendidik dan kependidikan di sekolah ini berjumlah 41 orang, terdiri atas 1 kepala sekolah, 1 kepala tata usaha, 31 guru, 6 staf tata usaha, dan 2 caraka. Sekolah ini memiliki fasilitas laboratorium untuk masing-masing jurusan.

### 3.3 Variabel Penelitian

Hatch dan Farhady (dalam Sugiyono, 2022) mendefinisikan variabel sebagai atribut seseorang, atau objek, yang mempunyai “variasi” antara satu dengan yang lain atau satu obyek dengan obyek yang lain. Kerlinger (dalam Sugiyono (2022) menyebutkan variabel sebagai konstruk (*constructs*) atau sifat yang akan dipelajari. Sementara Sugiyono (2022) merumuskan variabel penelitian sebagai suatu atribut

atau sifat atau nilai dari orang, objek, atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Sugiyono (2022) menyebutkan berdasarkan hubungan antara satu variabel dengan variabel yang lain maka variabel penelitian dibedakan menjadi variabel independen, variabel dependen, variabel moderator, variabel intervening, dan variabel kontrol. Dalam penelitian kuantitatif/ positivistik yang dilandasi suatu asumsi bahwa suatu gejala itu dapat diklasifikasikan, dan hubungan gejala bersifat kausal (sebab-akibat), maka peneliti dapat memfokuskan kepada beberapa variabel saja.

Berdasarkan pernyataan tersebut, maka fokus dalam penelitian ini hanya pada dua jenis variabel yaitu variabel independen dan variabel dependen. Metode *role play* menjadi variabel independen atau variabel bebas pada penelitian ini. Variabel ini merupakan stimulus yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel dependen (terikat). Kepercayaan diri menjadi variabel dependen ke-1 dan hasil belajar menjadi variabel dependen ke-2. Variabel ini dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas.

### 3.4 Teknik Pengumpulan Data

Indrawan dan Yaniwati (2017) menyatakan bahwa pengumpulan data penelitian kuantitatif merupakan upaya peneliti untuk mengumpulkan data bersifat angka, atau bisa juga data bukan angka, namun bisa dikuantifikasikan. Pengumpulan data dapat dihimpun dari berbagai tempat, dari berbagai sumber, dan dengan berbagai cara. Pengumpulan data yang dapat digunakan dalam pendekatan kuantitatif adalah observasi, wawancara, studi dokumentasi, dan Focus Group Discussion (FGD).

#### 1) Wawancara

Wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara tidak terstruktur. Wawancara tidak terstruktur adalah wawancara yang bebas dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya. Pedoman wawancara yang digunakan hanya berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan (Sugiyono, 2022, hlmn. 198).

Pada awal penelitian, penulis mewawancarai guru mata pelajaran Perhotelan, Bapak Mastur Idris, S.M.Par., untuk menggali data yang berhubungan dengan permasalahan yang akan diteliti. Penulis juga melakukan wawancara tertulis kepada siswa sebelum dan setelah *treatment/* perlakuan.

Tabel 3.1  
Pedoman Wawancara dengan Guru Mata Pelajaran Perhotelan

No.	Pertanyaan
1.	Dapatkah Bapak memberi informasi adakah syarat khusus untuk masuk ke jurusan Perhotelan di SMK Yapari Aktripa?
2.	Apakah SMK Yapari Aktripa menerima siswa dengan jalur khusus seperti jalur afirmasi (tidak mampu, disabilitas, berkebutuhan khusus, berbakat khusus), jalur prestasi, jalur prioritas terdekat?
3.	Berdasarkan pengamatan Bapak, apakah ada siswa di kelas 11 Perhotelan yang termasuk <i>fast learners</i> dan <i>slow learners</i> ? Dapatkah Bapak menyebutkan nama-namanya?
4.	Ketika Bapak meminta bekerja berkelompok, apakah ada siswa yang tidak dapat atau tidak mau bekerjasama?
5.	Berdasarkan pengamatan Bapak, apakah ada siswa yang kurang percaya diri selama mengikuti pelajaran Bapak?
6.	Menurut Bapak apakah ketika siswa merasa kurang percaya diri ada hubungannya karena mereka belum menguasai pengetahuan tentang <i>front office</i> ?
7.	Bisa jadi. Murid kurang mau baca, belajar dan berlatih. Saat ditanya apakah sudah paham? Siswa pasti menjawab sudah. Tapi saat praktik mereka tidak bisa, saya tanya kenapa? Belajar ataupun tidak belajar tetap susah.
8.	Apakah strategi Bapak untuk meningkatkan rasa percaya diri pada siswa di kelas XI Perhotelan?
9.	Seberapa seringkah para siswa melakukan kegiatan bermain peran atau melakukan praktik pada mata pelajaran <i>front office</i> dalam 1 semester?

10.	Apakah Bapak pernah menemukan kendala ketika para siswa diminta bermain peran/ praktik pada mata pelajaran <i>Front Office</i> ? Dapatkah Bapak memberikan contoh dan cara mengatasinya?
11.	Indikator apa saja yang Bapak nilai dalam kepercayaan diri siswa?
12.	Menurut Bapak apakah metode <i>role play</i> efektif dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam mata pelajaran <i>Front Office</i> ?
13.	Apakah bekal yang Bapak berikan kepada siswa di kelas XI Perhotelan untuk siap menghadapi PKL?
14.	Apakah saran Bapak agar siswa SMK Yapari Aktripa dapat percaya diri menghadapi dunia kerja nyata?

## 2) Kuesioner

Kuesioner atau angket merupakan alat pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2022, hlmn. 199). Kuesioner yang diberikan kepada responden dalam penelitian ini adalah pertanyaan terbuka dan tertutup. Pertanyaan dalam kuesioner penelitian ini bertujuan mengetahui indikator kepercayaan siswa untuk mengukur perbedaan kepercayaan siswa sebelum dan sesudah diterapkan model pembelajaran *role play*.

## 3) Observasi

Menurut Indrawan dan Yaniawati (2017, hlmn. 134), observasi difokuskan sebagai upaya peneliti mengumpulkan data dan informasi dari sumber data primer dengan mengoptimalkan pengamatan peneliti. Teknik pengamatan ini juga melibatkan aktivitas mendengar, membaca, mencium, dan menyentuh.

Pada penelitian ini, penulis melakukan observasi secara langsung di sekolah dan secara tidak langsung melalui rekaman video. Lembar observasi diisi dengan skor aspek kepercayaan diri dengan interval 1-4. Lembar observasi berisi aspek kepercayaan diri yang muncul pada situasi, perilaku, dan kegiatan individu yang menjadi fokus penelitian saat pembelajaran. Observasi praktik awal dilakukan sebelum *treatment/* perlakuan dan observasi praktik akhir dilakukan setelah *treatment/* perlakuan. Tes observasi ini digunakan untuk membuktikan hipotesa adanya perubahan kepercayaan diri yang terjadi

Hanifah Purwa Rahayu, 2023

**PENGARUH METODE ROLE PLAY TERHADAP PENINGKATAN KEPERCAYAAN DIRI DAN HASIL BELAJAR SISWA (Quasi Eksperimen pada Pokok Bahasan Penanganan Kedatangan Tamu Kelas XI Perhotelan SMK Yapari Aktripa Bandung Tahun Pelajaran 2022/2023)**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

sebelum dan setelah *treatment/* perlakuan pada individu saat proses pembelajaran berlangsung.

#### 4) Dokumentasi

Teknik pengumpulan data melalui studi dokumentasi diartikan sebagai upaya untuk memperoleh data dan informasi berupa catatan tertulis/ gambar yang tersimpan berkaitan dengan masalah yang diteliti. Dokumen merupakan fakta dan data yang tersimpan dalam berbagai bahan yang berbentuk dokumentasi. Jenis data yang dikumpulkan berupa dokumen tertulis, bahan *audiovisual*, dan data elektronik (Indrawan dan Yaniawati, 2017, hlm. 139).

Penulis menggunakan dokumen tertulis dan bahan *audiovisual* dalam penelitian ini. Dokumen tertulis yang penulis kumpulkan berbentuk catatan, jurnal, dan hasil tes siswa, sedangkan bahan *audiovisual* dalam penelitian ini berbentuk video rekaman siswa ketika melakukan praktik *role play*.

#### 5) Tes

Penelitian ini menggunakan *one group pretest-posttest design* yaitu desain eksperimen yang dilaksanakan pada satu kelompok saja tanpa ada kelompok pembandingan. Pada desain ini subyek diberi tes awal (*pretest*) kemudian diberikan perlakuan pada jangka waktu tertentu lalu dilakukan tes kembali sebagai tes akhir (*posttest*) sesudah perlakuan. *One group pretest-posttest design* disebut juga sebagai *before-after design*.

Sugiyono (2022) menyatakan dalam *one group pretest-posttest design* ada *pretest* dan *posttest* sehingga pengaruh *treatment* dapat dihitung dengan cara membandingkan nilai *pretest* dan *posttest*. Bila nilai *posttest* lebih besar dari nilai *pretest*, maka perlakuan berpengaruh positif.

### 3.5 Instrumen Penelitian

Pada prinsipnya meneliti adalah melakukan pengukuran, maka dalam penelitian harus ada alat ukur yang baik. Alat ukur dalam penelitian dinamakan instrumen penelitian. Jadi instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati (Sugiyono, 2022).

Penelitian ini menggunakan dua instrumen tes yaitu instrumen tes pengetahuan dan instrumen tes praktik. Instrumen pengetahuan bersifat angka digunakan pada

Hanifah Purwa Rahayu, 2023

**PENGARUH METODE ROLE PLAY TERHADAP PENINGKATAN KEPERCAYAAN DIRI DAN HASIL BELAJAR SISWA (Quasi Eksperimen pada Pokok Bahasan Penanganan Kedatangan Tamu Kelas XI Perhotelan SMK Yapari Aktripa Bandung Tahun Pelajaran 2022/2023)**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

nilai *pretest* dan *posttest*. Instrumen praktik bukan angka namun bisa dikuantifikasi digunakan pada nilai observasi tes praktik awal dan tes praktik akhir yaitu menggunakan skala 1-4. Sedangkan data lain yang digunakan sebagai data pendukung adalah hasil wawancara, angket, dan studi dokumentasi.

### 3.5.1 Instrumen Tes Praktik

Tes praktik yang dilakukan dalam penelitian ini adalah tes praktik bermain peran (*role play*) menangani kedatangan tamu. Observasi tes praktik dilaksanakan sebelum adanya *treatment/* perlakuan sedangkan observasi tes praktik akhir dilaksanakan setelah adanya *treatment/* perlakuan. Aspek-aspek yang diobservasi selama tes praktik tercantum pada lembar observasi tabel 3.2.

Tabel 3.2  
Lembar Observasi Kepercayaan Diri Tes Praktik

No.	Aspek Pengamatan	Skor
1.	<i>Grooming</i> sesuai SOP dan peran.	
2.	Mengimprovisasi gerakan sesuai dengan peran yang dimainkan.	
3.	Dialog sesuai skenario.	
4.	Menghayati peran yang dimainkan.	
5.	Tersenyum kepada lawan bicara.	
6.	Melakukan kontak mata dengan lawan bicara	
7.	Gerak tubuh tampak santai dan luwes.	
8.	Mengucapkan kalimat dengan jelas.	
9.	Berbicara dengan lancar.	
10.	Bersikap tenang selama bermain peran.	

Kriteria penilaian kepercayaan diri dengan skor 1-4:

	Nomor Aspek Pengamatan		Skor
	1, 2, 3, 4, 7	5, 6, 8, 9, 10	
<b>Kriteria</b>	Sangat Sesuai	Sangat Sering	4
	Sesuai	Sering	3
	Hampir sesuai	Jarang	2
	Kurang Sesuai	Sangat Jarang	1

Hanifah Purwa Rahayu, 2023

**PENGARUH METODE ROLE PLAY TERHADAP PENINGKATAN KEPERCAYAAN DIRI DAN HASIL BELAJAR SISWA (Quasi Eksperimen pada Pokok Bahasan Penanganan Kedatangan Tamu Kelas XI Perhotelan SMK Yapari Aktripa Bandung Tahun Pelajaran 2022/2023)**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Perilaku yang diamati dijabarkan menjadi aspek pengamatan yang berhubungan dengan karakteristik rasa percaya diri. Karakteristik kepercayaan diri siswa yang dinyatakan oleh Fatimah (dalam Farida, 2014, hlm. 13) adalah:

- 1) Percaya akan kompetensi atau kemampuan diri, sehingga tidak membutuhkan pujian, pengakuan, penerimaan ataupun hormat orang lain.
- 2) Tidak terdorong untuk menunjukkan sikap konformis demi diterima oleh orang lain atau kelompok.
- 3) Berani menerima dan menghadapi penolakan orang lain, berani menjadi diri sendiri.
- 4) Punya pengendalian diri yang baik.
- 5) Memiliki *internal locus of control* (memandang keberhasilan atau kegagalan, bergantung pada usaha diri sendiri dan tidak mudah menyerah pada nasib atau keadaan serta tidak bergantung/ mengharapkan bantuan orang lain).

Keterkaitan antara aspek pengamatan dengan karakteristik kepercayaan diri siswa dapat dilihat pada tabel 3.3 sebagai berikut:

Tabel 3.3  
Keterkaitan dengan Karakteristik Kepercayaan Diri

No.	Aspek Pengamatan	Karakteristik
1.	<i>Grooming</i> sesuai SOP dan peran.	2, 5
2.	Mengimprovisasi gerakan sesuai dengan peran yang dimainkan.	1, 3, 4, 5
3.	Dialog sesuai skenario.	1, 2
4.	Menghayati peran yang dimainkan.	2
5.	Tersenyum kepada lawan bicara.	4
6.	Melakukan kontak mata dengan lawan bicara	3, 4
7.	Gerak tubuh tampak santai dan luwes.	3, 4, 5
8.	Mengucapkan kalimat dengan jelas.	1, 4, 5
9.	Berbicara dengan lancar.	1, 4, 5
10.	Bersikap tenang selama bermain peran.	2, 4, 5

### 3.5.2 Instrumen Tes Pengetahuan

Penulis mengadakan tes awal (*pretest*) sebelum *treatment*/ perlakuan dan tes akhir (*posttest*) setelah *treatment*/ perlakuan. Tes awal (*pretest*) dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui sejauh manakah materi atau bahan pelajaran yang akan diajarkan telah dikuasai oleh siswa. Tes ini dilaksanakan sebelum materi atau bahan pelajaran diberikan kepada siswa. Tes akhir (*posttest*) dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui apakah semua materi pelajaran sudah dikuasai dengan sebaik-baiknya oleh para peserta didik. Materi tes akhir adalah bahan-bahan pelajaran yang telah diajarkan kepada peserta didik, dan soal yang dibuat sama dengan soal tes awal. Tes ini berbentuk esai. Penulis memberikan tes uji coba kepada siswa sebelum dilakukan *pretest*. Soal yang telah diuji coba kemudian diuji validitas dan reliabilitasnya.

#### a. Uji Validitas

Soal yang telah diujicobakan berjumlah 10 soal. Uji validitas dilakukan dengan menggunakan IBM SPSS 22. Berdasarkan perhitungan uji validitas, hanya 5 soal yang valid dan 5 soal tidak valid. Hasil uji validitas untuk soal yang valid dapat dilihat pada tabel berikut:

		P1	P2	P3	P4	P5	Total
P1	Pearson Correlation	1	,409	,247	,102	,319	,641*
	Sig. (2-tailed)		,212	,464	,765	,339	,034
	N	11	11	11	11	11	11
P2	Pearson Correlation	,409	1	,076	,115	,819**	,693*
	Sig. (2-tailed)	,212		,824	,736	,002	,018
	N	11	11	11	11	11	11
P3	Pearson Correlation	,247	,076	1	,569	,257	,626*
	Sig. (2-tailed)	,464	,824		,068	,445	,039
	N	11	11	11	11	11	11
P4	Pearson Correlation	,102	,115	,569	1	,330	,627*
	Sig. (2-tailed)	,765	,736	,068		,321	,039
	N	11	11	11	11	11	11
P5	Pearson Correlation	,319	,819**	,257	,330	1	,797**
	Sig. (2-tailed)	,339	,002	,445	,321		,003
	N	11	11	11	11	11	11
Total	Pearson Correlation	,641*	,693*	,626*	,627*	,797**	1
	Sig. (2-tailed)	,034	,018	,039	,039	,003	
	N	11	11	11	11	11	11

\*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Hanifah Purwa Rahayu, 2023

**PENGARUH METODE ROLE PLAY TERHADAP PENINGKATAN KEPERCAYAAN DIRI DAN HASIL BELAJAR SISWA (Quasi Eksperimen pada Pokok Bahasan Penanganan Kedatangan Tamu Kelas XI Perhotelan SMK Yapari Aktripa Bandung Tahun Pelajaran 2022/2023)**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Soal yang valid digunakan untuk pretest dan posttest sementara soal yang tidak valid digunakan sebagai data sekunder sebagai pelengkap skripsi. Soal yang telah diuji dan hasilnya valid adalah soal pada tabel 3.4.

Tabel 3.4  
Soal *Pretest* dan *Posttest*

No.	Pertanyaan
1.	<i>Personal grooming</i> adalah cara kita berpenampilan di depan umum yang meliputi cara berpakaian, berdandan, kebersihan diri, kerapian diri, serta tutur kata dan perilaku yang ramah dan sopan. Mengapa <i>personal grooming</i> harus diperhatikan oleh <i>receptionist</i> dan <i>concierge staff</i> ?
2.	<i>Personal hygiene</i> adalah langkah pertama yang berkaitan dengan perawatan pribadi, kesehatan, kebugaran, kebiasaan, kebersihan dan kerapian diri yang baik. Sebutkan hal-hal yang menunjukkan bahwa petugas <i>front office</i> atau <i>concierge staff</i> dapat menjaga kebersihan tubuhnya.
3.	Hal-hal apa saja yang dapat meningkatkan rasa percaya diri Anda ketika menjadi <i>receptionist</i> atau <i>concierge staff</i> ?
4.	Sebutkan langkah-langkah yang harus dilakukan resepsionis ketika menerima tamu <i>walk in check in</i> sesuai Standar Operasional Prosedur (SOP).
5.	Sebutkan langkah-langkah yang harus dilakukan <i>concierge staff</i> ketika menangani barang bawaan tamu <i>check in</i> sesuai Standar Operasional Prosedur (SOP).

#### b. Uji Reliabilitas

Selain uji validitas, soal juga perlu diuji reliabilitasnya. Reliabilitas mengacu pada seberapa konsisten hasil penelitian saat diulang dengan cara yang sama. Dengan menggunakan program IBM SPSS 22, diperoleh hasil sebagai berikut:

#### Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	11	100,0
	Excluded <sup>a</sup>	0	,0
	Total	11	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

#### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,693	5

Interpretasi:

0,00 - 0,20 : sangat lemah

0,21 - 0,40 : lemah

0,41 - 0,60 : cukup

0,61 - 0,80 : tinggi

0,81 - 1,00 : sangat tinggi

Dengan menggunakan rumus Alpha menggunakan IBM SPSS 22 didapat reliabilitas sebesar 0,693 dan terletak pada interval 0,61-0,80 dengan kriteria reliabilitas tinggi. Ini menunjukkan bahwa instrumen dapat dipercaya untuk digunakan pada penelitian.

### 3.6 Analisis Data

Data penelitian yang terkumpul dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif, menguji persyaratan analisis, dan menguji hipotesis penelitian dengan menggunakan teknik quasi eksperimen, serta dilanjutkan dengan analisis *paired sample t test* dengan bantuan program IBM SPSS 22, kemudian dilakukan pembahasan. Berikut langkah-langkah analisis yang dilakukan yaitu:

a. Deskripsi data

Deskripsi data dianalisis dengan menggunakan rumus persentase berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

Keterangan:

P : Persentase

F : Frekuensi jawaban

N : Jumlah responden.

(Yusuf, 2013, hlm. 259)

b. Pengujian persyaratan analisis

Sebelum analisis dilakukan, terlebih dulu perlu dilakukan pengujian persyaratan analisis sebagai berikut:

### 1) Uji Normalitas

Sugiyono (2012) menyatakan bahwa hipotesis yang telah dirumuskan akan diuji dengan statistik parametris, antara lain dengan menggunakan t-test untuk satu sampel, korelasi, dan regresi, analisis varian dan t-test untuk dua sampel. Penggunaan statistik parametris mensyaratkan bahwa data setiap variabel yang akan dianalisis harus didistribusi normal. Oleh karena itu sebelum uji hipotesis dilakukan, terlebih dahulu akan dilakukan uji normalitas data. Karena data yang akan dianalisis pada penelitian ini kurang dari 30, maka digunakan *Shaphiro-Wilk*.

### 2) Uji Hipotesis

Menurut Sugiyono (2017, hlm. 163) terdapat tiga macam bentuk pengujian hipotesis, yaitu uji dua pihak (*two tail*), pihak kanan, dan pihak kiri. Dalam penelitian ini, penulis akan menggunakan uji dua pihak (*two tail*). Uji dua pihak digunakan bila hipotesis nol ( $H_0$ ) berbunyi “tidak ada” dan hipotesis alternatifnya ( $H_a$ ) berbunyi “ada” .

Analisis data telah penulis lakukan sejak pra penelitian, sebelum melakukan observasi ke lapangan dan saat mengumpulkan data di lapangan. Analisa ini masih bersifat sementara dan dikembangkan setelah penulis melakukan observasi dan wawancara di lokasi penelitian.

Penulis telah mengumpulkan data hasil wawancara, kuesioner, catatan lapangan, dokumentasi foto dan video, dan tes untuk diobservasi dan diuji. Analisis deskriptif digunakan oleh penulis dengan cara memilih data yang penting yang diperoleh berdasarkan catatan lapangan, hasil kuesioner, hasil observasi, hasil wawancara, dan dokumentasi. Seluruh data yang telah dikumpulkan sebelum penelitian, selama penelitian, dan setelah penelitian telah melalui proses reduksi data. Reduksi data dilakukan jika ada data yang tidak dapat digunakan karena tidak menunjang penelitian.

Penulis menganalisis hasil jawaban kuesioner siswa dengan cara menghitung persentase jawaban siswa, kemudian membuat diagramnya. Setelah itu penulis menganalisis diagram tersebut dan menjelaskan makna diagram tersebut menggunakan bahasa yang bermakna agar dapat dipahami pembaca. Data tes praktik awal diperoleh ketika siswa melakukan *role play* sebelum *treatment*/

Hanifah Purwa Rahayu, 2023

**PENGARUH METODE ROLE PLAY TERHADAP PENINGKATAN KEPERCAYAAN DIRI DAN HASIL BELAJAR SISWA (Quasi Eksperimen pada Pokok Bahasan Penanganan Kedatangan Tamu Kelas XI Perhotelan SMK Yapari Aktripa Bandung Tahun Pelajaran 2022/2023)**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

perlakuan dan data tes praktik akhir diperoleh dari kegiatan siswa saat melaksanakan *role play* setelah *treatment/* perlakuan. Data tersebut diisikan di lembar observasi. Setelah itu data yang diperoleh dianalisis dengan cara membuat persentase nilai tes praktik awal dan tes praktik akhir dan dibuat diagramnya.

Analisis data nilai tes praktik awal dan tes praktik akhir praktik dijelaskan berdasarkan diagram yang telah dibuat. Selain itu, nilai tes praktik awal dan tes praktik akhir diuji dengan *paired sample t test* dan hasilnya digunakan untuk mengetahui adanya pengaruh metode *role play* terhadap tingkat kepercayaan diri siswa kelas XI Perhotelan SMK Yapari Aktripa.

Penulis melakukan analisis tes yaitu dengan cara mengumpulkan nilai tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) materi pengetahuan. Kemudian penulis melakukan uji normalitas untuk mengetahui apakah data nilai *pretest* dan *posttest* sudah terdistribusi normal. Jika hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data sudah terdistribusi normal, maka penulis menggunakan *Paired Sample T-Test* pada dua data berpasangan. Hasil dari *Paired Sample T-Test* digunakan untuk menguji hipotesa adanya pengaruh signifikan metode *role play* terhadap hasil belajar siswa kelas XI Perhotelan SMK Yapari Aktripa.