

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metodologi penelitian kuantitatif, seperti yang dikemukakan oleh Muin, (2023) yang berarti bahwa penelitian kuantitatif adalah jenis penelitian yang terstruktur dan mengungkapkan data dalam satuan angka atau kuantitatif sehingga hasilnya dapat dianalisis dan digeneralisasikan. Jenis penelitian yang diterapkan yaitu metode penelitian eksperimen. Metode eksperimen dirancang untuk mengevaluasi pengaruh suatu perlakuan terhadap subjek yang diteliti (Lasaiba et al., 2023, hlm. 25). Peneliti memilih metode eksperimen karena ingin mengetahui seberapa besar pengaruh metode *Role Playing* dengan bantuan *Literacy Cloud* dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas V pada pembelajaran Bahasa Inggris.

3.2 Desain Penelitian

Desain penelitian yang diterapkan pada penelitian ini yaitu *pre-experimental* dengan tipe penelitian eksperimen *pretest-posttest*. Menurut Jakni, (2016) *Pre-Eksperimen* tidak melibatkan kelompok kontrol, sehingga masih ada kemungkinan adanya variabel luar yang mempengaruhi variabel dependen. Dalam jenis penelitian ini, peneliti memberikan perlakuan tertentu dan kemudian meneliti perubahan yang terjadi akibat perlakuan tersebut. Desain ini menerapkan penggunaan satu kelas sebagai subjek penelitian. Berikut adalah tabel yang menjelaskan lebih lanjut mengenai desain penelitian yang digunakan:

Tabel 3. 1 Desain Penelitian *One Group Pre-Test Post-Test Design*

| <i>Pre-Test</i> | <i>Treatment</i> | <i>Post-Test</i> |
|-----------------|------------------|------------------|
| O ₁ | X | O ₂ |

Keterangan:

O₁ = *Pre-Test* untuk mengukur keterampilan awal

X = *Treatment* (Perlakuan) berupa penerapan metode *Role Playing*

O₂ = *Post-Test* untuk mengevaluasi hasil kelas eksperimen

Penelitian ini melibatkan dua jenis variabel, yaitu variabel *independen* dan variabel *dependen*. Metode *Role Playing* dengan media *Literacy Cloud* merupakan variabel bebas (X), sedangkan pemahaman siswa pada pembelajaran bahasa Inggris merupakan variabel terikat (Y).

3.3 Partisipan

Penelitian ini melibatkan seluruh siswa kelas V B SDIT Widya Cendekia sebagai partisipan. Jumlah populasi siswa pada kelas V B adalah 24 siswa. Partisipasi bersifat wajib, di mana semua siswa kelas V B terlibat pada penelitian ini dengan upaya untuk memperoleh data dari semua peserta didik tanpa seleksi. Proses penelitian melibatkan semua siswa, namun data hasil *pretest* dan *post-test* hanya diambil dari 22 siswa yang memenuhi kriteria penelitian. Semua siswa tersebut telah mengikuti *pretest* dan *post-test* dengan izin dari pihak sekolah.

3.4 Populasi dan Sampel

3.4.1 Populasi

Populasi adalah suatu area yang luas terdiri dari sejumlah objek atau subjek yang dipilih oleh peneliti untuk diteliti dan menghasilkan kesimpulan. Ini tidak hanya mengacu pada jumlah objek atau subjek yang diteliti, tetapi juga mencakup sifat atau kualitas yang melekat pada objek atau subjek tersebut (Sudaryana & Agusiady, 2022, hlm. 34). Dalam penelitian ini, populasi yang dimaksud adalah peserta didik kelas V di SDIT Widya Cendekia.

3.4.2 Sampel

Sampel yaitu sebagian dari total jumlah dan karakteristik suatu populasi (Sudaryana & Agusiady, 2022, hlm. 34). Dalam penelitian ini, teknik yang diterapkan untuk pengambilan sampel adalah *probability sampling* dengan jenis *simple random sampling*. *Simple random sampling* dilakukan dengan cara memilih sampel secara acak dari populasi tanpa memperhatikan tingkatan atau stratifikasi

populasi tersebut (Jakni, 2016, hlm. 79). Oleh karena itu, 22 siswa di kelas V B SDIT Widya Cendekia merupakan sampel pada penelitian ini.

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan perangkat yang digunakan untuk mengumpulkan data dengan tujuan menyelesaikan masalah penelitian dan mencapai tujuan yang telah ditetapkan (Jakni, 2016, hlm. 151). Pada penelitian ini, instrumen yang dipilih untuk mengukur pemahaman siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris melalui metode *role Playing* dengan bantuan media pembelajaran *Literacy Cloud* berupa tes. Tes ini berisikan 20 soal pilihan ganda.

3.5.1 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian

Kisi-kisi tes disusun berdasarkan dengan kurikulum merdeka dan indikator pemahaman. Proses kognitif yang termasuk dalam kategori memahami meliputi kemampuan untuk menafsirkan, memberikan contoh, mengklasifikasikan, meringkas, menarik kesimpulan, membandingkan, dan menjelaskan (Anderson et al., 2023). Berikut ini adalah kisi-kisi untuk soal *pre-test* dan *post-test*.

Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian

| Capaian Pembelajaran | Indikator Pemahaman | Indikator Soal | Level Kognitif | Nomor Soal | Bentuk Soal |
|---|---------------------|---|--------------------------------|---------------|---------------|
| Memahami dan merespon teks lisan, tulisan, dan visual sederhana dalam bahasa Inggris. | Menafsirkan | Siswa dapat menafsirkan maksud dari cerita, hubungan antar tokoh pada cerita, dan reaksi tokoh dalam situasi tertentu pada cerita "The Birthday Chocolate." | C2 (<i>Understanding</i>) | 1, 16, dan 18 | Pilihan Ganda |
| | Mencontohkan | Siswa dapat memilih contoh dialog yang benar dari cerita. | C3 (<i>Applying</i>) | 4 | Pilihan Ganda |
| | | Siswa dapat mencontohkan kejadian penting dari cerita. | C2 (<i>Understanding</i>) | 5 | Pilihan Ganda |
| | | Siswa dapat memilih contoh penggunaan | C3 (<i>Applying</i>) | 3 | Pilihan Ganda |

| Capaian Pembelajaran | Indikator Pemahaman | Indikator Soal | Level Kognitif | Nomor Soal | Bentuk Soal |
|----------------------|---------------------|---|-----------------------------|----------------|---------------|
| | | ekspresi yang benar dalam dialog. | | | |
| | Mengklasifikasikan | Siswa dapat mengklasifikasikan informasi berdasarkan tokoh, mengklasifikasikan peristiwa utama dan konflik utama dalam cerita. | C3 (<i>Applying</i>) | 6, 15, dan 8 | Pilihan Ganda |
| | Meringkas | Siswa dapat meringkas cerita dengan benar, meringkas bagian awal cerita dengan tepat dan meringkas perkembangan alur cerita. | C4 (<i>Analyzing</i>) | 7, 2, dan 9 | Pilihan Ganda |
| | Menyimpulkan | Siswa dapat menyimpulkan pesan moral cerita, menyimpulkan akhir cerita dengan benar, dan dapat menyimpulkan penyebab konflik dalam cerita. | C4 (<i>Analyzing</i>) | 11, 20, dan 10 | Pilihan Ganda |
| | Membandingkan | Siswa dapat membandingkan tokoh utama dengan tokoh lain, membandingkan solusi yang diambil oleh tokoh, dan dapat membandingkan perasaan tokoh di awal dan akhir cerita. | C5 (<i>Evaluating</i>) | 13, 17, dan 12 | Pilihan Ganda |
| | Menjelaskan | siswa dapat menjelaskan bagaimana karakter utama berubah dari awal hingga akhir cerita. | C2 (<i>Explaining</i>) | 19 | Pilihan ganda |
| | | Siswa dapat menjelaskan alur cerita secara ringkas. | C6 (<i>Creating</i>) | 14 | Pilihan Ganda |

3.6 Teknik Analisis Data

3.6.1 Uji Instrumen Tes

3.6.1.1 Uji Validitas

Uji validitas menentukan seberapa tepat dan ketelitian suatu alat ukur dapat memenuhi fungsi pengukurannya. Alat tes atau pengukuran yang memenuhi fungsi pengukurannya atau menghasilkan hasil pengukuran yang sesuai dengan tujuan pengukuran dianggap valid. Artinya, hasil pengukuran adalah suatu besaran yang secara akurat menunjukkan keadaan sebenarnya dari objek yang diukur (Djaali, 2020).

Uji validitas dilakukan untuk memastikan apakah alat yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data bersifat valid atau tidak. Adapun ketentuan uji validitas yaitu dengan membandingkan nilai r hitung dan r tabel sesuai ketentuan, r hitung $>$ r tabel dianggap valid sedangkan r hitung $<$ r tabel dianggap tidak valid. Selain itu, dengan membandingkan nilai sig. (*2-tailed*), jika nilai sig. (*2-tailed*) $<$ 0,05 dianggap valid sedangkan nilai sig. (*2-tailed*) $>$ 0,05 dianggap tidak valid (Hermawati & Fadhli, 2021).

Penelitian ini menggunakan uji validitas konstruk dan validitas isi. Untuk menguji validitas konstruk, dilakukan penilaian oleh para ahli (*expert judgement*), setelah instrumen disusun berdasarkan aspek-aspek yang akan diukur dengan merujuk pada teori tertentu, instrumen tersebut dikonsultasikan dengan para ahli. Para ahli dimintai memberikan pendapat mengenai instrumen yang telah dibuat (Sugiyono, 2017). *Expert judgement* dilakukan oleh dosen di Universitas Pendidikan Indonesia kampus daerah Serang serta guru mata pelajaran Bahasa Inggris di SDIT Widya Cendekia. Berdasarkan hasil validasi konstruk, para ahli menyatakan bahwa instrumen dapat digunakan tanpa perlu revisi. Hasil lengkap dari validasi ini dapat dilihat pada lampiran 8 hingga lampiran 13. Instrumen yang telah disetujui para ahli kemudian diuji coba untuk langkah selanjutnya.

Uji validitas isi dilakukan dengan cara membandingkan konten instrumen dengan materi yang telah ditentukan sebelumnya (Sugiyono, 2017). Untuk menguji validitas isi, menggunakan kisi-kisi instrumen yang sesuai dengan materi

pembelajaran yang akan diteliti pada pembelajaran bahasa Inggris. Sebanyak 25 siswa kelas V yang dipilih secara acak mengikuti tes ini. Selanjutnya, data hasil tes dianalisis menggunakan *SPSS* versi 27 dengan hasil perhitungan sebagai berikut:

Tabel 3. 3 Hasil Uji Validitas

| Nomor Soal | <i>r</i> -hitung | <i>r</i> -tabel | Keterangan |
|------------|------------------|-----------------|------------|
| 1 | 0.714 | 0.396 | Valid |
| 2 | 0.483 | 0.396 | Valid |
| 3 | 0.484 | 0.396 | Valid |
| 4 | 0.433 | 0.396 | Valid |
| 5 | 0.406 | 0.396 | Valid |
| 6 | 0.619 | 0.396 | Valid |
| 7 | 0.608 | 0.396 | Valid |
| 8 | 0.653 | 0.396 | Valid |
| 9 | 0.549 | 0.396 | Valid |
| 10 | 0.504 | 0.396 | Valid |
| 11 | 0.396 | 0.396 | Valid |
| 12 | 0.590 | 0.396 | Valid |
| 13 | 0.411 | 0.396 | Valid |
| 14 | 0.462 | 0.396 | Valid |
| 15 | 0.507 | 0.396 | Valid |
| 16 | 0.433 | 0.396 | Valid |
| 17 | 0.608 | 0.396 | Valid |
| 18 | 0.572 | 0.396 | Valid |
| 19 | 0.427 | 0.396 | Valid |
| 20 | 0.428 | 0.396 | Valid |

Berdasarkan hasil uji validitas instrumen soal pilihan ganda dengan menggunakan *SPSS* versi 27 menunjukkan bahwa dari total 20 butir soal yang diuji coba, semuanya dinyatakan valid. Hal ini disebabkan karena nilai *r* hitung untuk setiap soal lebih besar dibandingkan dengan *r* tabel, sehingga soal-soal tersebut layak digunakan untuk *pre-test* dan *post-test* dalam penelitian ini.

3.6.1.2 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas merujuk pada konsistensi hasil yang diperoleh dari instrumen tersebut. Dengan kata lain, suatu instrumen dianggap memiliki reliabilitas yang tinggi jika hasil pengukuran yang dilakukan berulang kali terhadap subjek yang sama selalu menghasilkan skor yang konsisten (Jakni, 2016). Uji reliabilitas pada soal pilihan ganda ini menggunakan metode *Cronbach's Alpha* dengan kriteria

keputusan dalam uji realibilitas yaitu, jika nilai *Cronbach's Alpha* > 0,60, maka item soal dapat diandalkan (*reliable*). Sebaliknya jika nilai *Cronbach's Alpha* < 0,60, maka item soal dianggap tidak dapat diandalkan (*not reliable*). Berikut ini adalah hasil perhitungan uji relibilitas menggunakan *SPSS* versi 27:

Tabel 3. 4 Hasil Uji Reliabilitas

| Cronbach's Alpha | N of Items |
|-------------------------|-------------------|
| 0.854 | 20 |

Berdasarkan data hasil uji reliabilitas pada tabel 3.4, menunjukkan bahwa hasil uji reliabilitas *Cronbach's Alpha* sebesar 0.854, nilai ini menunjukkan bahwa instrumen yang digunakan dalam penelitian ini memiliki tingkat keandalan (*reliable*) yang baik karena nilainya lebih besar dari 0,60. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa soal-soal dalam instrumen ini sudah sesuai dan layak digunakan untuk mengukur kemampuan memahami isi cerita berbahasa Inggris pada siswa kelas V SDIT Widya Cendekia.

3.6.2 Analisis Data

3.6.2.1 Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menentukan apakah data yang diperoleh berasal dari populasi yang memiliki distribusi normal atau mengikuti pola distribusi sebaran normal (Widiyanto, 2013). Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan menggunakan metode *Shapiro-Wilk* melalui perangkat lunak *SPSS* versi 27. Uji ini dipilih karena jumlah data yang dikumpulkan kurang dari 30. Menurut Widana & Muliani, (2020) kriteria keputusan untuk uji normalitas ini ditetapkan menggunakan rumus *Shapiro-Wilk*, sebagai berikut:

- a. Jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 residual dianggap berdistribusi normal.
- b. Jika nilai signifikansi kurang dari 0,05 maka residual dianggap tidak normal.

3.6.2.2 Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan uji *paired simple t-test*. Menurut Widiyanto, (2013) uji *paired simple t-test* ini dirancang untuk menilai efektivitas suatu perlakuan melalui analisis selisih rata-rata antara data sebelum dan sesudah perlakuan diterapkan. Dengan demikian, uji ini berfungsi untuk menganalisis perbedaan data penelitian sebelum dan setelah perlakuan diterapkan. Hipotesis yang akan dilakukan untuk pengujian, yaitu:

H_a : Pengaruh metode *Role Playing* efektif dalam meningkatkan kemampuan memahami isi cerita Berbahasa Inggris pada siswa kelas V SDIT Widya Cendekia.

H_0 : Pengaruh metode *Role Playing* tidak efektif dalam meningkatkan kemampuan memahami isi cerita Berbahasa Inggris pada siswa kelas V SDIT Widya Cendekia.

Uji ini dilaksanakan mengacu pada tingkat signifikansi sebesar 0,05 ($\alpha=5\%$) untuk variabel dependen. Dengan demikian, keputusan pengujian hipotesis ini diambil berdasarkan kriteria sebagai berikut:

- a. Apabila nilai signifikan $> 0,05$ maka H_0 diterima atau H_a ditolak
- b. Apabila nilai signifikan $< 0,05$ maka H_0 ditolak atau H_a diterima

3.7 Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan melalui beberapa tahapan, mulai dari tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan tahap pelaporan.

a. Tahap Persiapan Penelitian

Pada tahap persiapan penelitian ini, peneliti melaksanakan kunjungan ke sekolah yang akan menjadi tempat penelitian yaitu SDIT Widya Cendekia untuk meminta izin kepada kepala sekolah bahwa peneliti ingin melaksanakan kegiatan penelitian di sekolah tersebut. Setelah mendapatkan izin dari kepala sekolah, peneliti melakukan komunikasi dengan guru bidang kurikulum dan guru mata pelajaran bahasa Inggris. Peneliti mendiskusikan mengenai jadwal penelitian yang akan berlangsung di kelas V, bertanya mengenai materi pembelajaran yang sedang

berlangsung, buku pelajaran yang digunakan, serta kesulitan yang dihadapi pada saat pembelajaran. Selain itu, guru mata pelajaran bahasa Inggris menetapkan kelas yang akan dilakukan pada saat pelaksanaan penelitian dan peneliti mempersiapkan instrumen penelitian yang akan digunakan.

b. Tahap Pelaksanaan Penelitian

Pada tahap ini peneliti mulai melakukan penelitian dengan melakukan *Pre-Test* terlebih dahulu, kemudian peneliti memberikan perlakuan khusus berupa penggunaan metode *Role Playing* dengan bantuan media pembelajaran *Literacy Cloud*. Pada pertemuan selanjutnya yang merupakan tahap akhir pada penelitian, peneliti memberika *Post-Test* kepada siswa setelah melaksanakan pembelajaran.

c. Tahap Pelaporan Penelitian

Pada tahap pelaporan penelitian, peneliti mendapatkan data hasil penelitian yang telah dilakukan. Data yang terkumpul dianalisis secara mendalam menggunakan teknik analisis yang sesuai dengan tujuan penelitian. Hasil analisis tersebut kemudia disajikan secara sistematis dalam bagian hasil penelitian, disertai dengan pembahasan yang membandingkan temuan penelitian dengan teori atau penelitian sebelumnya. Kemudian peneliti menarik kesimpulan dari pembahasan tersebut untuk menjawab rumusan masalah dan tujuan penelitian.