

BAB III

METODELOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan *metode pre-eksperimen*. Menurut Syaodih (2007:208), dalam model *design one group pre test – post test*, kelompok sampel tidak diambil secara acak, juga tidak ada pembandingan, tetapi diberi tes awal dan tes akhir disamping perlakuan. Penelitian pre-eksperimen ini menggunakan desain 1 kelompok (*one group design*), yaitu eksperimen yang dilakukan pada satu kelompok saja tanpa kelompok pembandingan. Berikut merupakan table penelitian eksperimen dengan menggunakan one group desain:

Table 3.1

One group pre test-post test design

Kelompok	Pretest	Treatment	Post test
Eksperimen	√	√	√

Dalam desain di atas observasi dilakukan sebanyak dua kali yaitu sebelum eksperimen disebut *pre test*, dan observasi setelah eksperimen disebut *post test* (Syaodih, 2007:208).

B. Lokasi dan Subjek Penelitian

Lokasi penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah di TK. Superkids Preschool jalan Mars Selatan no.92. Subjek penelitiannya adalah murid usia 5-6 tahun. Populasi adalah sebagai keseluruhan subjek sebagai sumber data . Data tersebut adalah:

Kelompok	Jenis Kelamin		Jumlah
	Perempuan	Laki-laki	
Usia 5-6 tahun	4	12	16

Sampel yang digunakan adalah semua siswa yang ada, karena jumlah siswa sedikit. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *purposive sample*, yaitu teknik pengambilan sampel berdasarkan tujuan penelitian, sehingga diambil satu kelas sebagai sampel. Sebagaimana Arikunto (2006:140) mengemukakan bahwa “Pengambilan sampel berdasarkan tujuan ini cukup baik karena sesuai dengan pertimbangan peneliti sendiri sehingga dapat mewakili populasi”.

C. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah suatu definisi dari variable penelitian yang dapat dioperasikan atau dapat menjadi arahan untuk pelaksanaan di dalam penelitian.

1. Bermain peran makro adalah bermain peran dalam skala besar, dimana anak dapat memerankan apa saja dan menjadi apa. Misalnya memerankan suatu pekerjaan, seperti dokter, guru, dan lain sebagainya.
2. Kosakata itu didalamnya meliputi kosakata umum seperti kata benda dan kata kerja, kosakata khusus seperti, kosakata warna, dan kosakata waktu, kosakata dasar seperti kekerabatan, nama-nama bagian tubuh, dan kata bilangan pokok.
3. Bahasa Inggris adalah bahasa internasional yang menjadi salah satu kebutuhan untuk pendidikan, perdagangan, dan pergaulan dalam kesuksesan seseorang.
4. Anak usia taman kanak-kanan yang akan digunakan dalam penelitian ini batasan umurnya mulai dari usia 4-6 tahun atau yang disebut usia TK.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian menurut Arikunto (2006:149) adalah alat pada waktu penelitian menggunakan suatu metode. Tujuan digunakannya instrumen tersebut adalah untuk mengetahui tingkat penguasaan kosakata umum, kosakata khusus, dan kosakata dasar bahasa Inggris anak. Kisi-kisi instrumen yang di gunakan dalam penelitian ini merupakan modifikasi dari instrumen Kurnia,Ely (2011:41). Namun item disesuaikan dengan variable penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu Kosakata Bahasa Inggris. Di bawah ini tabel kisi-kisi instrument yang digunakan oleh peneliti .

Tabel 3.2

Kisi-kisi Instrumen

“Pengaruh Bermain Peran Makro Terhadap Penguasaan Kosa Kata Bahasa Inggris Di Taman Kanak-Kanak SuperKids PreSchool Bandung”

Variabel	Dimensi	Indikator	No. Item
Penguasaan Kosakata Bahasa	1. Kosakata Umum a. Kata Benda	1. Anak dapat menyebutkan nama-nama benda disekitar ruangan kelas, seperti :	1

		<i>eye, ear, nose, mouth, hand, stomach, shoulder.</i>	9
	c. Kata bilangan pokok	Anak dapat menyebutkan bilangan pokok, seperti: <i>one, two, three, four, five, six, seven, eight, nine, ten.</i>	
	d. Benda-benda universal/alam sekitar	Anak dapat menyebutkan benda-benda universal/alam sekitar, seperti: <i>moon, sun, star, rainbow, mountain, water, fire, sky.</i>	10

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dipakai dalam penelitian ini adalah tes. Menurut Syaodih (2007:223), tes umumnya bersifat mengukur hasil belajar anak. Tes hasil belajar yaitu mengukur hasil-hasil belajar yang dicapai siswa selama kurun waktu tertentu.

Dari kisi-kisi instrument diatas, peneliti dapat membuat instrument penelitian. Berikut pedoman penelitian *Pre Eksperimen* yang digunakan dalam penelitian ini.

Tabel 3.23

Pedoman Penelitian Pre Eksperimen

“Pengaruh Bermain Peran Makro Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Di Taman Kanak-Kanak SuperKids PreSchool Bandung”

Nama Anak :

Jenis Kelamin :

Usia :

Sekolah :

Hari/Tanggal :

NO.	Pernyataan	Skor		
		0	1	2
1.	Anak dapat menyebutkan nama-nama benda disekitar ruangan kelas			
	Table			

	Chair			
	Whiteboard			
	Marker			
	Picture			
	Book			
	Crayon			
	Pencil			
2.	Anak dapat menyebutkan macam-macam buah			
	Apple			
	Strawberry			
	Orange			
	Banana			
	Alvocado			
	Papaya			
	Watermelon			
	Guava			
3.	Anak dapat menyebutkan nama-nama binatang			
	Cat			
	Dog			
	Butterfly			
	Bird			
	Horse			
	Fish			
	Cow			
	Duck			
4.	Anak dapat menyebutkan kata kerja			
	Sit down			
	Stand up			
	Running			
	Jump			
	Walking			
	Flying			
	Swimming			
5.	Anak dapat menyebutkan nama-nama warna			
	Red			
	White			
	Black			
	Blue			
	Purple			
	Green			
	Pink			
	Yellow			
6.	Anak dapat menyebutkan waktu			
	Sunday			
	Tuesday			

	Wednesday			
	Thursday			
	Friday			
	Saturday			
	Monday			
	Today			
7.	Anak dapat menyebutkan istilah kekerabatan			
	Father			
	Mother			
	Grandmother			
	Grandfather			
	Aunt			
	Uncle			
	Brother			
	Sister			
8.	Anak dapat menyebutkan bagian-bagian tubuh			
	Head			
	Hair			
	Eye			
	Ear			
	Nose			
	Mouth			
	Hand			
	Shoulder			
	Stomach			
9.	Anak dapat menyebutkan bilangan pokok			
	One			
	Two			
	Three			
	Four			
	Five			
	Six			
	Seven			
	Eight			
	Nine			
	Ten			
10.	Anak dapat menyebutkan benda-benda universal/alam sekitar			
	Moon			
	Sun			
	Star			
	Rainbow			
	Mountain			
	Water			
	Rain			

	Sky			
Total Skor				

Keterangan :

- 0 : Anak tidak dapat menjawab sama sekali
- 1 : Anak dapat menjawab dengan bantuan
- 2 : Anak dapat menjawab tanpa bantuan

F. Uji Coba Instrumen

Instrumen yang telah disusun, selanjutnya perlu dilakukan uji coba terlebih dahulu. Di dalam penelitian maka dapat mempunyai kedudukan yang paling tinggi, karena data merupakan penggambaran variable yang diteliti, dan berfungsi sebagai alat pembuktian hipotesis. Oleh karena itu benar tidaknya data, sangat menentukan bermutu tidaknya hasil penelitian. Sedangkan benar tidaknya data, tergantung dari baik tidaknya instrumen pengumpulan data. Menurut Arikunto (168:2006) Instrumen yang baik harus memenuhi dua persyaratan penting yaitu valid dan reliabel. Instrumen penelitian ini diujicobakan kepada sampel yang akan dijadikan penelitian. Ini berarti bahwa data uji coba yang diberikan kepada siswa juga menjadi data pretest setelah data tersebut di uji validitasnya. Uji coba instrumen ini dilakukan untuk memperoleh gambaran mengenai validitas dan reliabilitas instrumen penelitian.

1. Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrumen. Suatu instrumen yang valid atau sahih mempunyai validitas tinggi. Sebaliknya, instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan dan dapat mengungkap data dari variable yang diteliti secara tepat. Tinggi rendahnya validitas instrumen menunjukkan sejauh mana data yang terkumpul tidak menyimpang dari gambaran tentang validitas yang dimaksud (Arikunto, 2006:168).

Sementara menurut Sugiyono (2004:267) menyatakan bahwa uji validitas dilakukan untuk mengukur tingkat kevalidan suatu instrumen. Instrumen yang valid berarti alat ukur

yang digunakan untuk mendapatkan data itu valid. Ada penelitian ini, uji validitas dilakukan dengan tahapan sebagai berikut:

- a. Menghitung koefisien korelasi *product moment* dari Pearson, dengan rumus sebagai berikut

$$r_{xy} = \frac{n\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{[(\sum x^2) - (\sum x)^2][(\sum y^2) - (\sum y)^2]}}$$

(Arikunto, 2006:170)

Keterangan:

- r = koefisien korelasi
 x = skor tiap item
 y = skor total seluruh item
 n = jumlah responden

- b. Proses pengambilan keputusan

Pengambilan keputusan didasarkan pada uji hipotesa dengan kriteria sebagai berikut:

- Jika r hitung $\geq 0,30$, maka butir soal valid
- Jika r hitung $< 0,30$, maka butir soal tidak valid

Menurut Masrun dalam Sugiyono (2010:188) menyatakan bahwa item yang dipilih (valid) adalah yang memiliki tingkat korelasi $\geq 0,30$. Jadi semakin tinggi validitas suatu alat ukur, maka alat ukur tersebut semakin mengenai sasarannya atau semakin menunjukkan apa yang seharusnya diukur.

Untuk lebih jelas tentang uji validitas item data, berikut disajikan hasil rekapitulasi uji validitas penguasaan kosa kata Bahasa Inggris anak TK dengan menggunakan program Ms. Excel 2007 sebagai berikut:

Tabel 3.4
Hasil Perhitungan Pengujian Validasi Item
Penguasaan Kosa Kata Bahasa Inggris Anak TK

No Soal	r Hitung	r Tabel	Kriteria	No Soal	r Hitung	r Tabel	Kriteria
1	0.72	0.30	Valid	42	0.79	0.30	Valid
2	0.71	0.30	Valid	43	0.54	0.30	Valid
3	0.65	0.30	Valid	44	0.69	0.30	Valid

No Soal	r Hitung	r Tabel	Kriteria	No Soal	r Hitung	r Tabel	Kriteria
4	0.65	0.30	Valid	45	0.76	0.30	Valid
5	0.64	0.30	Valid	46	0.81	0.30	Valid
6	0.70	0.30	Valid	47	0.81	0.30	Valid
7	0.33	0.30	Valid	48	0.29	0.30	Invalid
8	0.63	0.30	Valid	49	0.39	0.30	Valid
9	0.56	0.30	Valid	50	0.67	0.30	Valid
10	0.46	0.30	Valid	51	0.67	0.30	Valid
11	0.25	0.30	Invalid	52	-0.06	0.30	Invalid
12	0.43	0.30	Valid	53	-0.06	0.30	Invalid
13	0.62	0.30	Valid	54	0.71	0.30	Valid
14	0.50	0.30	Valid	55	0.74	0.30	Valid
15	0.53	0.30	Valid	56	0.62	0.30	Valid
16	0.80	0.30	Valid	57	0.31	0.30	Valid
17	0.42	0.30	Valid	58	0.82	0.30	Valid
18	0.40	0.30	Valid	59	0.95	0.30	Valid
19	0.39	0.30	Valid	60	0.76	0.30	Valid
20	0.45	0.30	Valid	61	#DIV/0!	0.30	#DIV/0!
21	0.81	0.30	Valid	62	-0.10	0.30	Invalid
22	0.69	0.30	Valid	63	0.17	0.30	Invalid
23	0.84	0.30	Valid	64	#DIV/0!	0.30	#DIV/0!
24	0.63	0.30	Valid	65	0.44	0.30	Valid
25	0.49	0.30	Valid	66	0.61	0.30	Valid
26	0.55	0.30	Valid	67	0.63	0.30	Valid
27	0.77	0.30	Valid	68	0.51	0.30	Valid
28	0.33	0.30	Valid	69	0.61	0.30	Valid
29	0.67	0.30	Valid	70	0.72	0.30	Valid
30	0.83	0.30	Valid	71	0.57	0.30	Valid
31	0.59	0.30	Valid	72	0.77	0.30	Valid
32	0.34	0.30	Valid	73	0.79	0.30	Valid
33	0.51	0.30	Valid	74	0.53	0.30	Valid
34	0.50	0.30	Valid	75	0.56	0.30	Valid
35	0.39	0.30	Valid	76	0.78	0.30	Valid
36	0.42	0.30	Valid	77	0.23	0.30	Invalid
37	0.20	0.30	Invalid	78	0.66	0.30	Valid
38	0.19	0.30	Invalid	79	0.53	0.30	Valid
39	0.59	0.30	Valid	80	0.53	0.30	Valid
40	0.51	0.30	Valid	81	0.62	0.30	Valid
41	0.62	0.30	Valid	82	0.61	0.30	Valid

Berdasarkan tabel 3.4 diperoleh bahwa dari 82 pernyataan, item yang valid ada 71 pernyataan dan yang tidak valid ada 11 pernyataan yaitu nomor 11, 37, 38, 48, 52, 53, 61, 62, 63, 64, 77. Item yang tidak valid artinya bahwa item tersebut tidak bisa mengukur apa yang harus diukur. Arti #DIV/0! yaitu bahwa pada item tersebut semua siswa bisa menjawabnya atau tidak bisa menjawabnya. Pada item 61 dan 64 semua anak tidak bisa menjawabnya, sehingga pada item-item tersebut tidak valid sementara item 11, 37, 38, 48, 52, 53, 62, 63, 77 tidak valid karena nilai r lebih kecil dari 0,30.

2. Uji Reliabilitas

Suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Instrumen yang baik tidak akan bersifat tendensius mengarahkan responden untuk memilih jawaban-jawaban tertentu. Instrumen yang sudah dapat dipercaya, yang reliabel akan menghasilkan data yang dapat dipercaya juga. Apabila datanya memang benar sesuai dengan kenyataannya, maka berapa kali pun diambil, tetap akan sama (Arikunto, 2006:178). Uji reliabilitas berkenaan dengan tingkat keajegan atau ketetapan hasil pengukuran. Suatu instrumen memiliki tingkat reliabilitas yang memadai, bila instrumen tersebut digunakan untuk mengukur aspek yang diukur beberapa kali hasilnya sama atau relatif sama (Syaodih.N, 2007:229). Dalam pengujian reliabilitas instrumen, penulis menggunakan bantuan perhitungan dengan rumus statistika *Cronbach's Alpha* (α) dan tahapannya sebagai berikut :

Pertama, menghitung nilai reliabilitas atau r hitung (r_{11}) dengan menggunakan rumus berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right) \quad (\text{Arikunto, 2006:196})$$

Keterangan :

r_{11} = Reliabilitas tes yang dicari

$\sum \sigma_i^2$ = Jumlah varians skor tiap-tiap item

σ_t^2 = Varians total

n = banyaknya soal

Kedua, mencari varians semua item menggunakan rumus berikut.

$$\sigma^2 = \frac{\sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{N}}{N} \quad (\text{Arikunto, 2006:186})$$

Keterangan :

$\sum X$ = Jumlah Skor
 $\sum X^2$ = jumlah kuadrat skor
 N = banyaknya sampel

Setelah diuji validitas butir soal/item dari variabel penguasaan kosakata Bahasa Inggris, maka langkah selanjutnya adalah menguji apakah butir soal tersebut reliabel, untuk mengetahuinya peneliti menggunakan bantuan perhitungan program Ms Excel 2007 dan diperoleh sebagai berikut:

Jumlah varian (δ_i) = 30,00

Varian Total (δ_t) = 748,94

Reliabilitas = 0,97 (Sangat Tinggi)

Titik tolak ukur koefisien reliabilitas digunakan pedoman koefisien korelasi dari Sugiyono (2008 : 184) yang disajikan pada tabel berikut.

Tabel 3.5
Pedoman untuk Memberikan Interpretasi Koefisien Korelasi

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 – 0,199	Sangat rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 - 0,799	Tinggi
0,80 – 1,000	Sangat Tinggi

Merujuk pada tabel 3.5 interpretasi nilai koefisien korelasi, maka reliabilitas instrument ini dinyatakan sangat tinggi, karena 0,97 berada diantara 0,80-1,00. Dengan kata lain, instrumen ini dapat digunakan untuk penelitian.

G. Analisis Data

Menganalisis data merupakan suatu langkah yang sangat kritis dalam penelitian.

Menurut Suryabrata (1983:85) analisis data yang sesuai dalam penelitian ini adalah analisis

statistik. Data-data dikelompokkan berdasarkan variable dan jenis responden, menyajikan data tiap variable yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis.

1. Profil penguasaan kosakata bahasa Inggris anak sebelum dan setelah penerapan metode pembelajaran bermain peran makro

Langkah-langkah dalam membuat profil penguasaan kosa kata Bahasa Inggris sebelum dan setelah penerapan metode pembelajaran bermain peran makro adalah sebagai berikut.

a. Menentukan Skor maksimal ideal yang diperoleh sampel:

Skor maksimal ideal = jumlah soal x skor tertinggi

Aspek	Skor Maksimal Ideal
Keseluruhan	= 71 x 2 = 142
Aspek 1	= 8 x 2 = 16
Aspek 2	= 7 x 2 = 14
Aspek 3	= 8 x 2 = 16
Aspek 4	= 7 x 2 = 14
Aspek 5	= 6 x 2 = 12
Aspek 6	= 8 x 2 = 16
Aspek 7	= 5 x 2 = 10
Aspek 8	= 5 x 2 = 10
Aspek 9	= 10 x 2 = 20
Aspek 10	= 7 x 2 = 14

b. Menentukan Skor minimal ideal yang diperoleh sampel:

Skor minimal ideal = jumlah soal x skor terendah

Aspek	Skor Minimal Ideal
Keseluruhan	= 71 x 0 = 0
Aspek 1	= 8 x 0 = 0
Aspek 2	= 7 x 0 = 0
Aspek 3	= 8 x 0 = 0
Aspek 4	= 7 x 0 = 0
Aspek 5	= 6 x 0 = 0
Aspek 6	= 8 x 0 = 0
Aspek 7	= 5 x 0 = 0
Aspek 8	= 5 x 0 = 0
Aspek 9	= 10 x 0 = 0
Aspek 10	= 7 x 0 = 0

c. Mencari rentang skor ideal yang diperoleh sampel:

Erni Nurfauziah, 2013

Pengaruh Bermain Peran Makro Terhadap Penguasaan Kosa Kata Bahasa Inggris Di Taman Kanak-Kanak Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Rentang skor = Skor maksimal ideal – skor minimal ideal

Aspek	Rentang Skor
Keseluruhan	= 71 - 0 = 71
Aspek 1	= 8 - 0 = 8
Aspek 2	= 7 - 0 = 7
Aspek 3	= 8 - 0 = 8
Aspek 4	= 7 - 0 = 7
Aspek 5	= 6 - 0 = 6
Aspek 6	= 8 - 0 = 8
Aspek 7	= 5 - 0 = 5
Aspek 8	= 5 - 0 = 5
Aspek 9	= 10 - 0 = 10
Aspek 10	= 7 - 0 = 7

d. Mencari interval skor:

Interval skor = Rentang skor / 3

Aspek	Rentang Skor
Keseluruhan	= 142 / 3 = 47,3
Aspek 1	= 16 / 3 = 5,3
Aspek 2	= 14 / 3 = 4,6
Aspek 3	= 16 / 3 = 5,3
Aspek 4	= 14 / 3 = 4,6
Aspek 5	= 12 / 3 = 4
Aspek 6	= 16 / 3 = 5,3
Aspek 7	= 10 / 3 = 3,3
Aspek 8	= 10 / 3 = 3,3
Aspek 9	= 20 / 3 = 6,6
Aspek 10	= 14 / 3 = 4,6

Dari langkah-langkah diatas, didapat kriteria sebagai berikut:

Tabel 3.6

Kategorisasi Profil Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Anak TK

Aspek	Kriteria	Interval
Keseluruhan	Tinggi	96 - 142
	Sedang	48 - 95
	Rendah	0 - 47
Aspek 1	Tinggi	12 - 16
	Sedang	6 - 11
	Rendah	0 - 5

Aspek 2	Tinggi	10 - 14
	Sedang	6 - 9
	Rendah	0 - 5
Aspek 3	Tinggi	12 - 16
	Sedang	6 - 11
	Rendah	0 - 5
Aspek 4	Tinggi	10 - 14
	Sedang	6 - 9
	Rendah	0 - 5
Aspek 5	Tinggi	9 - 12
	Sedang	5 - 8
	Rendah	0 - 4
Aspek 6	Tinggi	12 - 16
	Sedang	6 - 11
	Rendah	0 - 5
Aspek 7	Tinggi	8 - 10
	Sedang	4 - 7
	Rendah	0 - 3
Aspek 8	Tinggi	8 - 10
	Sedang	4 - 7
	Rendah	0 - 3
Aspek 9	Tinggi	14 - 20
	Sedang	8 - 13
	Rendah	0 - 7
Aspek 10	Tinggi	10 - 14
	Sedang	6 - 9
	Rendah	0 - 5

2. Uji Statistik

Sebelum pengujian hipotesis dilakukan, dilakukan uji normalitas dengan menggunakan statistik uji Z Kolmogrov-Smirnov ($p > 0,05$) dengan menggunakan bantuan SPSS 18.0. Efektifitas penerapan metode pembelajaran bermain peran makro dilakukan dengan uji t berpasangan (*paired sample t test*) dengan tahapan sebagai berikut.

a. Hipotesis

$$H_0 : \mu_{\text{posttest}} = \mu_{\text{pretest}}$$

Rata-rata kemampuan kosa kata Bahasa Inggris anak sebelum dan setelah penerapan metode pembelajaran bermain peran makro tidak berbeda secara signifikan.

$$H_1 : \mu_{\text{posttest}} > \mu_{\text{pretest}}$$

Rata-rata kemampuan kosa kata Bahasa Inggris anak setelah penerapan metode pembelajaran bermain peran makro lebih baik dibandingkan sebelum penerapan metode pembelajaran bermain peran makro.

b. Dasar Pengambilan keputusan

Pengambilan keputusan dilakukan dengan dua cara, yaitu membandingkan nilai t hitung dengan t tabel atau dengan membandingkan nilai probabilitas yang diperoleh dengan $\alpha=0,05$.

Berdasarkan nilai t hitung:

Terima H_0 jika $-t_{1-\frac{1}{2}\alpha} < t_{\text{hitung}} < t_{1-\frac{1}{2}\alpha}$, dimana $t_{1-\frac{1}{2}\alpha}$ didapat dari daftar tabel t dengan $dk = (n_1 + n_2 - 1)$ dan peluang $1-\frac{1}{2}\alpha$. Untuk harga-harga t lainnya H_0 ditolak.

Berdasarkan angka probabilitas (nilai p):

1. Jika nilai $p < 0,05$, maka H_0 ditolak
2. Jika nilai $p > 0,05$, maka H_0 diterima

c. Mencari t hitung

Tahapan mencari t hitung adalah sebagai berikut:

1. Menghitung selisih (d), yaitu data pretest – data posttest
2. Menghitung total d, lalu mencari mean d
3. Menghitung $d - (d \text{ rata-rata})$, kemudian mengkuadratkan selisih tersebut, dan menghitung total kuadrat selisih tersebut,

d. Mencari Sd^2 , dengan rumus :

$$Sd^2 = \frac{1}{(n-1)} \times [\text{total}(d - d_{\text{rata-rata}})^2]$$

e. Mencari t hitung dengan rumus

$$t_{\text{Hitung}} = \frac{\bar{d}}{Sd/\sqrt{n}}$$

Dimana :

\bar{d} = rata rata d

Sd = standar deviasi

n = banyaknya data

(Sudjana 1996:242)

H. Teknik Penilaian

Teknik penilaian yang digunakan untuk mengolah hasil tes adalah dengan cara memberikan skor dengan *rating scale*. Arikunto (2006) mengemukakan bahwa rating atau skala bertingkat adalah suatu ukuran subjektif yang dibuat berskala. *Rating scale* disini merupakan data mentah yang diperoleh berupa angka kemudian ditafsirkan dalam pengertian kualitatif. Skala yang digunakan adalah skala nilai dengan menggunakan kategori nilai 0, 1, dan 2. Adapun rincian penilaian adalah sebagai berikut :

Tabel 3.7
Kriteria Penilaian Kemampuan

Pernyataan	Kriteria Penilaian Kemampuan		
	0	1	2
Kosakata Bahasa Inggris	Anak tidak dapat menjawab sama sekali	Anak dapat menjawab dengan bantuan	Anak dapat menjawab tanpa bantuan

I. Prosedur Penelitian

Prosedur yang ditempuh dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Persiapan penelitian
 - a. Melakukan studi pendahuluan, observasi ke TK.SuperKids Preschool mengenai masalah penelitian
 - b. Menetapkan materi yang akan dipergunakan dalam penelitian
 - c. Menetapkan metode bermain peran yang akan dipergunakan dalam penelitian

- d. Menyusun instrumen penelitian
 - e. Melakukan uji coba instrumen penelitian diluar kelompok sampel untuk menguji validitas dan reliabilitas
 - f. Mengadakan revisi terhadap item instrumen yang tidak valid dan tidak reliabel.
2. Pelaksanaan penelitian
 - a. Menetapkan kelas yang akan digunakan sebagai kelas eksperimen
 - b. Melakukan pre test pada kelompok eksperimen untuk mengetahui data awal penelitian
 - c. Kelompok eksperimen diberi perlakuan peningkatan kosakata Bahasa Inggris dengan menggunakan metode bermain peran. Dalam penelitian dibantu oleh guru kelas
 - d. Setelah kelompok eksperimen diberikan perlakuan, kelompok eksperimen diberi post test
 - e. Mengolah data hasil penelitian

3. Menyusun laporan hasil penelitian

Hasil akhir dari kegiatan penelitian ialah laporan proses dan laporan hasil penelitian. Pelaporan hasil penelitian disesuaikan dengan permasalahan dan tujuan penelitian yang telah ditentukan sebelumnya.