BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuasi eksperimen. Metode ini memberikan manfaat untuk menentukan bagaimana dan mengapa suatu kondisi terjadi dengan mengadakan kegiatan percobaan untuk melihat hasil yang sesuai dengan perencanaan. Dalam penelitian ini bermaksud untuk mengatahui metode pembelajaran mana yang lebih efektif guna meningkatkan kesantunan berbahasa siswa dalam proses pembelajaran Budaya Alam Minangkabau. Hal ini dapat diketahui dengan membandingkan antara kedua metode pembelajaran *role playing* dengan metode pembelajaran yang diterapkan saat ini oleh guru di sekolah selanjutnya melihat dampak terhadap kesantunan berbahasa siswa. Adapun penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Maknanya adalah bahwa data-data dikemukakan dengan angka-angka untuk menggambarkan keadaan yang diteliti dalam suatu bentuk hasil penelitian.

B. Desain Penelitian

Jenis desain dalam penelitian eksperimen kuasi ini berbentuk *nonequivalent (pretest-posttest) control group design*. Desain penelitian *nonequivalent (pretest-posttest) control group design* sangat cocok dengan metode eksperimen kuasi karena dalam pengambilan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak dengan melakukan *random assigment*. Adapun bentuk dari desain tersebut dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 3. 1

Desain Penelitian

Kelas	*Pretest*	Perlakuan	*Posttest*

Rayendra, 2013
Efektivitas Metode Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Kesantunan Berbahasa Siswa (Studi Kuasi Eksperimen Pada Mata Pelajaran Budaya Alam Minangkabau Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 11 Padang)
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Eksperimen	O1	X	O2
Kontrol	O1	-	O2

Keterangan:

X : perlakuan dengan menerapkan metode pembelajaran *role playing*

- : perlakuan dengan menerapkan metode pembelajaran saat ini

O1: tes sebelum perlakuan

O2: tes setelah perlakuan

Berdasarkan desain penelitian yang digunakan, maka di bawah ini merupakan tahapan-tahapan penelitian tergambar sebagai berikut:

1. Tahap pertama, pada tahap ini yang dilakukan adalah menetapkan kelompok mana yang akan dijadikan kelompok eksperimen dan kelompok mana yang akan dijadikan kelompok kontrol. Kelompok ekspemerimen menerapkan metode pembelajaran *role playing*, sedangkan pada kelompok kontrol menerapkan metode pembelajaran konvensional.
2. Tahap kedua, tahap ini memberikan *pretest* untuk kedua kelompok, yakni kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan awal dari kedua kelompok sebulum diberikan perlakuan.
3. Tahap ketiga, tahap ini adalah memberikan perlakuan tiga kali pertemuan terhadap kelompok eksperimen dengan menerapkan metode pembelajaran *role playing*, sedangkan kelompok kontrol menerapkan metode konvensional.
4. Tahap keempat, tahap terkahir memberikan *posttest* untuk kedua kelompok, dengan tujuan untuk melihat sejauh mana kesantunan berbahasa yang diperoleh siswa setelah diberikan perlakuan.

C. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini bertempat di Sekolah Menengah Pertama Negeri 11 Padang Sumatera Barat.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Sebagai fakta yang akan diteliti, maka dalam penelitian ini melibatkan populasi berdasarkan lokasi penelitian. Dari populasi inilah selanjutnya akan mendapatkan data serta keterangan yang dapat dijadikan sebagai informasi jawaban terhadap permasalahan penelitian. Sesuai dengan batasan penelitian ini yang terkait dengan kesantunan berbahasa siswa pada mata pelajaran Budaya Alam Minangkabau yang diujicobakan metode *role playing* maka akan jadi populasi dalam penelitian adalah seluruh siswa kelas VIII yang belajar mata pelajaran Budaya Alam Minangkabau di Sekolah Menengah Pertama Negeri 11 Padang.

Tabel 3. 2

Populasi dan Sampel Penelitian

No	Kelas	Perlakuan	Jumlah Siswa (orang)
1	VIII A	-	28
2	VIII B	Eksperimen	32
3	VIII C	-	29
4	VIII D	-	31
5	VIII E	-	30

6	**VIII F**	**-**	**33**
7	**VIII G**	**Kontrol**	**32**
	Jumlah		**215**

Sumber: Tata Usaha SMP Negeri 11 Padang

2. Sampel

Dalam penentuan sampel penelitian untuk mendapatkan kelompok siswa yang akan diujicobakan metode pembelajaran, dimana pada Sekolah Menengah Pertama Negeri 11 Padang menunjukkan perlakuan yang seimbang terhadap prestasi siswa dan keadaan siswa selain itu sekolah ini tidak memiliki kelas unggulan, maka teknik pengambilan sampel yang dilakukan adalah teknik *purposive sampling*. Dengan menggunakan teknik ini sampelnya yang representatif. Oleh karena itu, diperoleh dua kelas yang nantinya sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka kelas VIII B sebagai kelas eksperimen yang menerapkan metode pembelajaran *role playing* dan kelas VIII G sebagai kelas kontrol yang menerapkan metode pembelajaran saat ini digunakan. Kelas pertama dijadikan sebagai kelas eksperimen dengan jumlah siswa 32 orang dan kelas kedua dijadikan sebagai kelas kontrol dengan jumlah siswa 32 orang sehingga jumlah siswa menjadi objek penelitian sebanyak 64 orang siswa.

E. Teknik Pengumpulan Data dan Pengembangan Instrumen

1. Teknik Pengumpulan Data

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data mengenai kesantunan berbahasa siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing*. Untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah sekumpulan indikator variabel penelitian untuk mengukur kesantunan berbahasa siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

a. Tes

Tes pada penelitian ini dalam bentuk tes praktek yang akan diberikan pada *pretest* dan *posttest*. Data untuk melihat kemampuan awal siswa mengenai kesantunan berbahasa sebelum perlakuan diperoleh peneliti dengan memberikan *pretest* sedangkan mengenai data kesantunan berbahasa siswa setelah perlakuan diberikan *posttest.* Alat tes yang dikembangkan oleh peneliti adalah berupa tes praktek yang penilaiannya berdasarkan indikator kesantunan berbahasa dengan bebantuan pedoman observasi. Pedoman observasi tersebut digunakan untuk memfokuskan pengamat melakukan penilaian tes praktek terhadap aspek-aspek kesantunan berbahasa. Lembar observasi praktek yang telah tersusun kemudian divalidasi dengan cara meminta para ahli *(judgment expert)* kedua dosen pembimbing dan seorang dosen dari Sumatera Barat.

2. Observasi

Observasi merupakan kegiatan pemusatan perhatian terhadap suatu objek dengan menggunakan seluruh alat indra. Bentuk observasi yang dilaksanakan adalah observasi *nonpartisipan*. Dalam bentuk instrumen observasi yang dilakukan termasuk dalam observasi terstruktur karena telah dirancang secara sistematis, tentang apa yang akan diamati, kapan dan dimana tempatnya dan variabel apa yang akan diamati sesuai

dengan apa yang telah dirancang tanpa menghilangkan atau mengurangi komponen utama dari pemebelajaran *role playing* sendiri.

Pada pedoman bentuk observasi yang digunakan dalam penelitian ini dirancang berdasarkan langkah-langkah proses pembelajaran yang tercantum dalam RPP. Interpretasi untuk data oberservasi adalah: kriteria nilai 4 (sangat baik), 3 (baik), 2 (cukup), dan 1 (kurang).

3. Pengembangan Instrumen

a. Defenisi Operasional

1) Metode Pembelajaran *Role Playing*

Metode pembelajaran *role playing* atau bermain peran merupakan metode untuk menghadirkan peran yang ada dalam dunia nyata ke dalam suatu pertunjukan peran di dalam kelas yang kemudian dijadikan sebagai bahan refleksi agar peserta memberikan penilaian terhadap peran tersebut. Pada dasarnya metode ini lebih menekankan pada masalah yang diangkat dalam suatu pertunjukan dalam kelas bukan pada kemampuan pemain dalam melakukan permainan peran. Dalam pembelajaran ini siswa dapat mengeksplorasikan masalah-masalah yang terhubung antar sesama manusia dengan cara memainkan peran dalam situasi permasalahan kemudian mendiskusikan peraturan-peraturan. Siswa juga bisa mengungkapkan perasaan, tingkah laku, nilai-nilai, dan strategi pemecahan masalah secara bersama-sama.

Dalam penelitian ini yang dimaksud dengan metode pembelajaran *role playing* adalah suatu bentuk metode pembelajaran yang memberikan ruang bagi siswa untuk menginterpretasikan masalah dengan memainkan peran dalam kelas sehingga siswa

mampu untuk dapat menyerap nilai-nilai yang terkandung dalam peran tersebut.

2) Kesantunan Berbahasa

Kesantunan berbahasa diartikan sebagai tatanan berbahasa yang mengacu pada penggunaan bahasa yang halus, beradab, sopan, lemah lembut serta tidak menyinggung perasaan pendengar atau mitra tutur. Lakoff (Eelen, 2001:21) mendefenisikan kesantunan sebagai suatu hubungan interpersonal yang membuat sedemikian rupa untuk memfasilitasi interaksi dengan meminimalkan atau mencegah terjadinya konflik dan pertentangan dalam interaksi. Tentunya dengan bahasa yang ramah, halus, dan sopan akan menghindari terjadinya pertentangan yang disebabkan penggunaan tutur bahasa yang tidak tepat. Kesantunan berbahasa akan lebih banyak dipengaruhi oleh budaya daerah setempat, Yule (1996:60) mengemukakan bahwa tidak mungkin ada konsep yang paten mengenai kesantunan dan etika dalam suatu budaya, karena setiap bahasa yang berbeda akan mencerminkan budaya yang berbeda. Dengan demikian suatu budaya akan mempersepsikan kesantunan berbahasa secara berbeda pula. Dalam masyarakat budaya Minangkabau kesantunan berbahasa dikenal dengan tatanan *kato nan ampek*.

Dalam penelitian ini kesantunan berbahasa adalah suatu bentuk aturan atau norma dalam bertutur yang berlaku dalam masyarakat Minangkabau mencakup *aspek kato mandata, kato manurun, kato mandaki,* dan *kato malereang* yang bertujuan untuk menjadikan interaksi interpersonal masyarakat setempat terjalin harmonis.

b. Kisi-kisi Instrumen

Mata Pelajaran : Budaya Alam Minangkabau

Standar Kompetensi : Mengenal, memahami, dan menghayati adat Minangkabau, falsafah, bahasa, dan sastra Minangkabau serta mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Pokok Bahasan : Tata bicara di rumah gadang Minangkabau

Tabel 3. 3

Kisi-Kisi Instumen

Indokator	Aspek kesantunan berbahasa	Bentuk soal	Nomor item	Jumlah
• Penuturan dengan intonasi rendah • Penuturan bahasa disertai ekspresi wajah yang menyenangkan • Memperhatikan lawan bicara • Menggunakan bahasa yang *bagurau* atau humoris • Penggunaan kata ganti *aden* atau *den* untuk orang pertama atau sebut nama sendiri. *Ang* untuk orang kedua laki-laki. *Kau* untuk orang kedua perempuan. *Inyo* atau *anyo* untuk orang ketiga	*Kato mandata*	Praktek	1,2,3,4,5, 6,7,8	8
• Penuturan dengan intonasi rendah • Penuturan bahasa	*Kato manurun*	Praktek	1,2,3,4,5, 6,7,8	8

disertai ekspresi wajah yang menyenangkan • Memperhatikan lawan bicara • Menggunakan bahasa yang memberikan *kasan* atau kesan • Penggunaan kata ganti wak den atau *awak den* atau *wak den* untuk orang pertama atau sebut nama sendiri. *Awak ang* atau *wak ang* untuk orang kedua laki-laki. *Awak kau* atau *wak kau* untuk orang kedua perempuan atau *adiak*. *Wak nyo* atau *awak nyo* untuk orang ketiga				
• Penuturan dengan intonasi rendah • Penuturan bahasa disertai ekspresi wajah yang menyenangkan • Memperhatikan lawan bicara • Sikap tubuh yang menunjukkan rasa hormat terhadap lawan bicara • Menggunakan bahasa tidak langsung • Penggunaan kata ganti *ambo* untuk orang pertama, panggilan kehormatan untuk orang yang lebih tua: *mamak, inyiak, uda, tuan, etek, amai,* atau *uni* serta *baliau* untuk orang ketiga	*Kato mandaki*	Praktek	1,2,3,4,5, 6,7,8	8

• Penuturan dengan intonasi rendah • Penuturan bahasa disertai ekspresi wajah yang menyenangkan • Memperhatikan lawan bicara • Sikap tubuh yang menunjukkan rasa hormat terhadap lawan bicara • Menggunakan bahasa kiasan • Penggunaan kata ganti *wak ambo* atau *awak ambo* untuk orang pertama, gelar dan panggilan kekerabatan yang diberikan keluarga untuk orang kedua, *baliau* untuk orang ketiga	*Kato malereang*	Praktek	1,2,3,4,5, 6,7,8	8
Jumlah				32

c. Pengujian Instrumen

1. Pengujian Validitas

Sebelum peneliti menggunakan tes, hendaknya peneliti mengukur terlebih dahulu derajat validitasnya berdasarkan kriteria tertentuValiditas adalah suatu ukuran yang menunjukan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Instrumen yang valid apabila mempunyai validitas yang tinggi. Oleh sebab itu instrumen tes pembelajaran kesantunan berbahasa dengan menggunakan pembelajaran *role playing* ini disusun berdasarkan indikator tersebut. Validitas suatu tes erat kaitannya dengan tujuan penggunaan tes tersebut, karena suatu tes dapat memberikan

informasi yang sesuai dan dapat digunakan untuk mencapai tujuan tertentu, maka tes itu valid untuk tujuan tersebut.

Untuk pengolahan validitas tes bentuk praktek, peneliti menggunakan uji korelasi teknik korelasi *product moment* yang dikemukakan oleh Pearson. Koefesien korelasi selalu terdapat antara -1,00 sampai +1,00. Apabila koefesiennya negatif menunjukkan hubungan kebalikan, sedangkan koefesien positif menunjukkan adanya kesejajaran. Adapun rumus untuk menguji validitas yang digunakan adalah sebagai berikut :

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

Keterangan :

r_{xy} : Koefisien korelasi yang di cari

$\sum XY$: Hasil kali skor X dan Y untuk setiap responden

$\sum Y$: Skor responden

$\sum X$: Skor item tes

$(\sum X^2)$: Kuadrat skor item tes

$(\sum Y^2)$: Kuadrat responden

Berikut ini merupakan interpretasi mengenai besarnya koefesien korelasi:

- 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 tinggi
- Antara 0,200 sampai dengan 0,400 : rendah

- Antara 0,000 sampai dengan 0,200 : sangat rendah (Zaenal Arifin, 2009:257)

Setelah diuji validitasnya kemudian diuji tingkat signifikannya dengan rumus :

$$t = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Sugiyono (2011:184)

Keterangan :

t : Nilai t hitung

r : Koefisien korelasi

n : Jumlah banyak subjek

Berdasarkan uji validasi dengan menggunakan *product moment* dari Pearson dengan program pengolah data SPSS *(Statistical Product and Service Solution)* maka dari 8 item dari indikator kesantunan berbahasa dari segi aspek *kato mandata* yang diujicobakan terdapat tiga item yang rusak atau tingkat valididasnya sangat rendah , sedangkan 5 item (2, 4, 5, 6, dan 7) memiliki kriteria valid.

Pada indikator kesantunan berbahasa dari segi aspek *kato manurun* yang dujicobakan terdapat tiga item yang rusak atau tingkat validitasnya sangat rendah, sedangkan 5 item (1, 3, 4, 6, dan 7) memiliki kriteria valid.

Pada indikator kesantunan berbahasa dari segi aspek *kato mandaki* yang dujicobakan terdapat dua item yang rusak atau

memiliki validitasnya sangat rendah, sedangkan 6 item (1, 3, 4, 6, 7, dan 8) memiliki kriteria valid.

Pada indikator kesantunan berbahasa dari segi aspek *kato malereang* yang dujicobakan terdapat dua item yang rusak atau memiliki validitas sangat rendah, sedangkan 6 item (2, 3, 4, 5, 7, dan 8) memiliki kriteria valid.

2. Uji Reliabilitas

Selain uji validitas tes juga perlu dilakukan uji reabilitas. Reliabilitas adalah tingkat kekonsistenan alat ukur. Reliabilitas menunjuk kepada suatu instrumen dapat dipercaya atau reliabel untuk digunakan sebagai alat pengumpul data. Suatu tes dapat dikatakan reliabel jika selalu memberikan hasil yang sama bila diteskan pada kelompok yang sama pada waktu atau kesempatan yang berbeda. Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui apakah suatu tes teliti dan dapat dipercaya sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan.

Uji reliabilitas dilakukan dengan menggunaka rumus *Spearman Brown* sebagai berikut:

$$r_{nn} = \frac{2r_{1.2}}{1+(n-1)r_{1.2}}$$

Keterangan:

Apabila nilai reliabilitas lebih besar dari nilai r_{tabel} pada taraf nyata 0,05 maka instrumen dinyatakan reliabel. Sebaliknya, jika nilai reliabilitas lebih kecil dari nilai $r_{tabel,}$ maka instrumen dinyatakan belum reliabel.

Untuk mengukur Reliabilitas instrumen digunakan teknik *split half* dari Spearman Brown. Dari perhitungan validitas diketahui r = 1. Berikut perhitungan realibilitas dengan teknik *split half* dari Spearman Brown:

$$r_{nn} = \frac{2r_{1.2}}{1+(n-1)r_{1.2}}$$

$$r_{nn} = \frac{(2)(1)}{1+(2-1)(1)}$$

$$r_{nn} = \frac{2}{2}$$

$$r_{nn} = 1$$

Alat pengumpul data dikatakan reliable jika r hitung > r tabel pada taraf signifikansi 0,05 dengan dk = n-2. Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, maka dapat dilihat bahwa r hitung > r table (1 > 0.306) maka, berdasarkan kriteria tersebut dapat dikatakan bahwa instrument tes objektif yang digunakan reliable.

F. Teknik Analisis Data

Pengolahan dan analisis data secara garis besar dilakukan dengan menggunakan kajian statistik dengan bantuan SPSS. Data primer dari hasil tes siswa sebelum dan sesudah pembelajaran dengan metode *role playing* dianalisa dengan cara membandingkan skor *pretest* dan *posttest*. Sebelum dilakukan uji hipotesis maka dilakukan uji persyaratan analisis yaitu normalitas dan homogenitas, selanjutnya dilakukan uji hipotesis menggunakan uji-t, uji-t dipakai guna membandingkan antara kedua keadaaan nilai rata-rata *pretest* siswa pada kelas eksperimen dengan siswa pada kelas

kontrol, dengan keadaan nilai tes rata-rata *prostest* siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol setiap aspek kesantunan berbahasa.

1. Uji Persyaratan

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang terkumpul berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas merupakan salah satu cara memeriksa normalitas pada sebuah sampel. Pada penelitian ini, uji normalitas data dilakukan dengan menggunakan program pengolah data SPSS 18 *(Statistical Product and Service Solution)*. Kriteria pengujiannya adalah jika nilai Sig. (Signifikasi) atau nilai probalitas > 0,05 maka distribusi adalah normal. Uji normalitas distribusi data peningkatan nilai kesantunan berbahasa siswa dengan menggunakan *One Sample Kolmogorov Test.*

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas ditujukan untuk menguji kesamaan beberapa bagian sampel, sehingga generalisasi terhadap populasi dapat dilakukan. Uji ini dilakukan untuk melihat sama tidaknya varians-varians data peningkatan kesantunan berbahasa siswa untuk kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan *Levene Test*. Uji statistik yang digunakan untuk pengujian homogenitas dengan program SPSS versi 18. Uji *Levene Test* akan muncul bersamaan dengan hasil uji beda rata-rata atau uji-t. Kriteria pengujiannya adalah apabila nilai Sig. (signifikansi) atau nilai probalitas < 0,05 maka data berasal dari populasi-populasi yang mempunyai varians tidak sama, sedangkan jika nilai Sig. (signifikansi) atau nilai probalitas > 0,05 maka data berasal dari populasi –populasi yang mempunyai varians yang sama.

2. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan rumus uji-t. Uji t digunakan ketika informasi mengenai nilai *variance* (ragam) populasi tidak diketahui. Uji t adalah salah satu uji yang digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan dari dua buah mean sampel (dua buah variabel yang dikomperasikan).

Uji hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan rumus uji-t independen dua arah (*t-test independent*). Uji ini digunakan untuk menguji kesamaan rata-rata dari 2 populasi yang bersifat independen, dimana peneliti tidak memiliki informasi mengenai ragam populasi. Ada beberapa persyaratan yang harus diperhatikan pada uji t – independen dua arah ini yaitu dilakukan pada satu sampel (setiap elemen dua pengamatan), data kuantitatif (interval – rasio) dan berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Untuk menguji signifikansi perbedaan rata-rata (mean) dilakukan dengan program SPSS.

Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan rumus uji-t independen dua arah *(t-test independent)* untuk menguji signifikansi perbedaan rata-rata *(mean)* yang terdapat pada pengolahan data *SPSS versi 18*. Uji hipotesis dalam penelitian ini yaitu membandingkan *gain* skor *posttest* dengan *pretest* antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol, baik dilakukan secara keseluruhan ataupun setiap aspek (aspek *kato mandata, kato manurun, kato mandaki*, dan *kato malereang*).

Penelitian ini menggunakan uji dua ekor. Oleh karena itu, daerah penolakan hipotesis terdapat pada daerah negatif dan positif dengan batas t_{tabel}. Untuk menguji tingkat signifikansi perbedaan skor penguasaan matari ajar untuk peningkatan kesantunan berbahasa siswa, dilakukan secara statistik dengan menggunakan uji statistik parametik *Independent Samples Test* jika sebaran data terdistribusi normal dan homogen. Dengan

kriteria pengujian: jika t-hitung > t-tabel maka Ha diterima pada taraf signifikansi ($\alpha = 0,05$) dan derajat kebebasan dk = (n1 + n 2 - 2).

G. Prosedur Penelitian

Adapun prosedur atau langkah-langkah yang tempuh dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tahap pendahuluan penelitian
   a. Penyusunan proposal penelitian
   b. Pelaksanaan seminar proposal dan perbaikan proposal penelitian
   c. Mengurus izin penelitian
2. Instrumen Penelitian

   Penelitian ini menggunakan intrumen berupa tes praktek dengan penilaian pada lembar observasi yang sesuai dengan indikator kesantunan berbahasa. Tahapan penyusunan intrumen sebagai berikut:
   a. Membuat rencana pelaksanaan pembelajran (RPP)
   b. Membuat kisi-kisi soal
   c. Penilaian instrumen penelitian
3. Uji coba metode pembelajaran *role playing* da metode pembelajaran konvensional pada kelas kontrol, dengan cara:
   a. Memberikan *pretest* sebelum perlakuan
   b. Memberikan perlakuan metode pembelajaran dengan mengacu pada desain RPP
   c. Memberikan *posttest* setelah perlakuan
4. Mendeskripsikan hasil penelitian dengan cara perhitungan statistik dengan bantuan *software* SPSS versi 18 untuk membuktikan hipotesis
5. Melakukan analisa dan pembahasan hasil penelitian
6. Membuat kesimpulan dan saran penelitian.