

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Mengenai pengertian metode penelitian, ada berbagai pendapat yang bermunculan di sekitar kita. Seperti diantaranya, Winaerno (Prastowo, 2011: 17), mengemukakan jika ‘metode merupakan cara utama yang dipergunakan untuk mencapai suatu tujuan, sebagai contoh untuk menguji serangkaian hipotesis dengan mempergunakan teknik serta alat-alat tertentu.’

Menurut Arif Furchan (Prastowo, 2011: 18), ‘metode penelitian merupakan strategi umum yang dianut dalam pengumpulan dan analisis data yang diperlukan guna menjawab persoalan yang dihadapi.’ Ini adalah rencana pemecahan bagi persoalan yang sedang diteliti. Tak satu pun metode penelitian yang ada sekarang selalu lebih baik daripada yang lain. Metode yang digunakan dalam suatu penelitian ditentukan oleh sifat persoalannya dan data yang diperlukan. Sering ada urutan logis ketika satu jenis penelitian akan mengikuti jenis penelitian yang lain.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Eksperimen merupakan observasi di bawah kondisi buatan (*artificial condition*). Dari kondisi tersebut Nazir (Prastowo, 2011:143) mendefinisikan ‘metode penelitian eksperimen sebagai metode penelitian yang dilakukan dengan mengadakan manipulasi terhadap objek penelitian serta adanya kontrol.’

Secara lebih praktis, Basuki (dalam Prastowo, 2011:145), menjelaskan bahwa ‘metode penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang berupaya menjawab pertanyaan “bagaimanakah bila”. Di dalamnya, penelitian memasukan unsur baru ke dalam sebuah situasi untuk mengetahui akibatnya, jika ada.’

B. Desain Penelitian

Eksperimen yang digunakan dalam penelitian adalah eksperimen semu (*quasi*). Eksperimen semu (*quasi*) adalah eksperimen yang mendekati eksperimen sungguhan (*true*), yang tidak mengadakan kontrol/memanipulasikan semua variabel yang relevan m (Nazir dalam Prastowo, 2011: 151). Pemilihan metode ini disesuaikan dengan tujuan yang hendak dicapai, yaitu menguji penggunaan metode *role playing* (bermain peran) dalam pembelajaran berbicara di satu kelas (kelas XI Perhotelan SMK BPB).

Adapun rancangan metode eksperimen yang digunakan peneliti adalah *the one group pratest and pos-test*. Rancangan ini terdiri atas satu kelompok yang telah ditentukan sebelumnya.

Tabel 3.1
Desain Penelitian

O ₁	X	O ₂
Prates	Perlakuan	Postes

(Syamsuddin, 2007:157)

Keterangan:

O₁ : prates

X : pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* (bermain peran) terhadap siswa

O₂ : postes

Penulis menggunakan metode ini karena dalam penelitian ini penulis tidak menggunakan kelas kontrol sebagai pembanding. Dalam penelitian ini, penulis hanya akan memperoleh data dari satu kelompok sampel yang telah diberi perlakuan.

Adapun langkah-langkah yang penulis tempuh dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Memberikan prates untuk mengukur kemampuan sampel sebelum diberikan perlakuan.
2. Memberikan perlakuan kepada sampel penelitian (memberikan pembelajaran dengan metode *role playing*).
3. Memberikan postes sebagai langkah untuk mengetahui perkembangan kemampuan yang dimiliki sampel setelah diberi perlakuan. Perkembangan tersebut dilihat melalui perbandingan prates dan postes.

Sesuai dengan metode penelitian yang digunakan, teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah berupa tes yang terdiri atas tes awal dan tes akhir.

Pada penelitian ini siswa diberi perlakuan yakni berupa pembelajaran berbicara dengan menggunakan metode *role playing* (bermain peran).

C. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini meliputi populasi dan sampel siswa kelas XI SMK Bina Prestasi Bangsa Tahun Ajaran 2012/2013.

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian (Arikunto, 2007: 130). Jadi, populasi adalah keseluruhan subjek yang diteliti atau seluruh gejala atau fenomena yang ada di tempat penelitian.

Berdasarkan definisi di atas, populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMK Bina Prestasi Bangsa.

2. Sampel

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti (Arikunto, 2007: 131). Berdasarkan pengertian tersebut, penulis menentukan sampel dengan cara *Random sample*. Hal ini dilakukan untuk menyesuaikan dengan kebutuhan penulis untuk mencari data yang diperlukan. Dengan tetap mempertahankan ciri-ciri dari populasi dan telah melalui penentuan karakteristik pada studi pendahuluan sebelumnya. Maka terpilihlah sebagai sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI Perhotelan berjumlah 30 orang.

Tabel 3.2
Daftar siswa kelas XI perhotelan BPB

Kelas	Jumlah siswa	
	Perempuan	Laki-laki
Perhotelan	22	8
Jumlah Keseluruhan	30 rang	

D. Definisi Operasional

Agar tidak menimbulkan kesalahan pemahaman dalam penelitian ini, peneliti perlu mendefinisikan beberapa konsep kunci dalam penelitian ini. Adapun penjelasannya adalah sebagai berikut.

1. Metode *role playing* merupakan cara pembelajaran yang bersifat langsung. Tujuan dari metode *role playing* adalah untuk merangsang siswa agar mampu berpikir dan merancang dengan didasari hasil pengamatan sebelumnya dari contoh yang mereka simak tersebut. Adapun indikator dalam penelitian ini adalah siswa mampu bercakap-cakap secara sopan dengan mitra bicara dalam konteks bekerja secara formal dan non-formal.
2. Pembelajaran berbicara khususnya bercakap-cakap secara sopan dengan mitra bicara dalam konteks bekerja adalah suatu proses belajar berbicara yang efektif dan aktif serta memerlukan pelatihan yang sungguh-sungguh.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah (Arikunto, 2002: 236).

Adapun dalam tes ini siswa diminta untuk melakukan sebuah percakapan kelompok dengan menggunakan tema yang telah disepakati bersama. Berikut lembar kerja yang digunakan sebagai alat ukur kemampuan berbicara siswa.

Standar kompetensi

Berbicara

Berkomunikasi dengan bahasa Indonesia setara tingkat madia.

Kompetensi Dasar

Bercakap-cakap secara sopan dengan mitra bicara dalam konteks bekerja.

Indikator

1. Menggunakan kata atau ungkapan dalam memulai atau mengakhiri suatu pembicaraan baik formal maupun non-formal secara tepat dan efektif.
2. Menerapkan pola gilir percakapan secara aktif untuk keperluan mengajukan pertanyaan, tanggapan, pendapat, atau menyatakan penghargaan.
3. Mengalihkan topik pembicaraan (*topic switching*) secara halus dengan menggunakan ungkapan yang tepat.

Tugas

Tugas kelompok!

Bentuklah kelompok yang terdiri atas tiga orang. Lalu, buatlah sebuah percakapan dengan menentukan topik percakapan sesuai tema yang diberikan oleh guru, membagi peran sesuai percakapan, dan mempraktikkan percakapan tersebut di depan kelas.

Tabel 3.3
Lembar aktivitas guru
(Prates)

	Penilaian oleh Pengamat			
	1	2	3	4
A. Kegiatan Awal (10 menit) 1. Mengecek kesiapan siswa 2. Melakukan apersepsi dengan memotivasi siswa untuk gemar membaca 3. Mengarahkan pemahaman siswa tentang informasi bercakap-cakap dalam konteks bekerja				
	1	2	3	4
B. Kegiatan Inti (70 menit) Penggalan 1 (ceramah) 1. Siswa duduk dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri atas 3 orang anggota. 2. Siswa menyimak penjelasan guru tentang apa yang harus diperhatikan dalam bercakap-cakap secara sopan dengan mitra bicara dalam konteks bekerja. 3. Siswa berdiskusi dan bekerja sama untuk membahas apa yang telah guru sampaikan.				

	<p>4. Siswa bekerja sama di dalam kelompoknya.</p> <p>Penggalan 2 (diskusi)</p> <p>5. Siswa berdiskusi dengan menggunakan bahasa yang benar dan santun.</p> <p>6. Siswa melakukan pengamatan dengan jujur dan bertanggung jawab terhadap objek yang telah mereka sepakati dalam kelompoknya.</p> <p>7. Siswa secara mandiri mencatat yang sekiranya menurut mereka penting</p> <p>8. Dalam kelompoknya siswa berdiskusi tentang catatan mereka masing-masing.</p> <p>9. Siswa bekerja sama dalam kelompoknya menyusun tugas yang diberikan guru.</p> <p>Penggalan 3</p> <p>10. Siswa secara mandiri mengembangkan pokok-pokok yang telah mereka catat dan tugas yang telah disepakati.</p> <p>11. Siswa berkelompok melakukan praktik di depan kelas secara bergiliran dan kelompok lain memberikan tanggapan.</p>				
		1	2	3	4
C.	<p>Kegiatan Akhir (10 menit)</p> <p>1. Siswa membuat rumusan simpulan terhadap butir-butir pembelajaran yang sudah mereka ikuti.</p> <p>2. Siswa menyampaikan kesan dengan menggunakan bahasa yang baik dan benar terhadap pembelajaran yang baru berlangsung sebagai kegiatan refleksi.</p> <p>3. Guru memberikan penguatan terhadap simpulan dan refleksi yang dilakukan oleh para siswa.</p>				

Tabel 3.4
Lembar aktivitas guru
(Pascates)

		Penilaian oleh Pengamat			
		1	2	3	4
A. Kegiatan Awal (10 menit)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengecek kesiapan siswa. 2. Melakukan apersepsi dengan memotivasi siswa untuk gemar belajar. 3. Mengarahkan pemahaman siswa tentang informasi materi sebelumnya. 				
		1	2	3	4
B. Kegiatan Inti (70 menit)	<p>Penggalan 1 (<i>role playing</i>)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa duduk dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri atas 3 orang anggota. 2. Siswa menyimak teman mereka yang menjadi model. 3. Siswa berdiskusi dan bekerja sama untuk membahas apa yang telah mereka simak. 4. Siswa bekerja sama di dalam kelompoknya. <p>Penggalan 2 (diskusi)</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Siswa berdiskusi dengan menggunakan bahasa yang benar dan santun. 6. Siswa melakukan pengamatan dengan jujur dan bertanggung jawab terhadap objek yang telah mereka sepakati dalam kelompoknya. 7. Siswa secara mandiri mencatat yang sekiranya menurut mereka penting. 8. Dalam kelompoknya siswa berdiskusi tentang 				

	<p>catatan mereka masing-masing.</p> <p>9. Siswa bekerja sama dalam kelompoknya menyusun tugas yang diberikan guru.</p> <p>Penggalan 3</p> <p>10. Siswa secara mandiri mengembangkan pokok-pokok yang telah mereka catat dan tugas yang telah disepakati.</p> <p>11. Siswa berkelompok melakukan praktek di depan kelas secara bergiliran dan kelompok lain memberikan tanggapan.</p>				
		1	2	3	4
C.	<p>Kegiatan Akhir (10 menit)</p> <p>1. Siswa membuat rumusan simpulan terhadap butir-butir pembelajaran yang sudah mereka ikuti.</p> <p>2. Siswa menyampaikan kesan dengan menggunakan bahasa yang baik dan benar terhadap pembelajaran yang baru berlangsung sebagai kegiatan refleksi.</p> <p>3. Guru memberikan penguatan terhadap simpulan dan refleksi yang dilakukan oleh para siswa.</p>				

a. Tes

Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes lisan. Pelaksanaan tes dilakukan dua kali yaitu sebelum (prates) dan setelah (pascates) diberikan perlakuan.

Prates atau tes awal dilakukan pada awal penelitian dengan tujuan untuk mengetahui dan mengukur kemampuan siswa berbicara sebelum dilakukan eksperimen dengan menggunakan metode *role playing* (bermain peran).

Pascates atau tes akhir dilakukan di akhir penelitian untuk mengetahui dan mengukur hasil belajar siswa setelah diberi perlakuan (eksperimen) yaitu pembelajaran berbicara dengan menggunakan metode *role playing* (bermain peran).

b. Lembar penilaian

Tabel 3.5
Aspek Penilaian

Aspek yang Dinilai	Skala Nilai					Bobot	Skor	
	1	2	3	4	5			
Penggunaan Bahasa						3		
Hubungan Isi dengan Topik						2		
Kualitas Isi						2		
Kelancaran						2		
Mimik						1		
Total Skor								
Nilai								

Petunjuk Penilaian:

- 1) Memberikan skor untuk masing-masing komponen yang dilakukan dengan member tanda *checklist* (✓) pada skala nilai yang dianggap cocok.
- 2) Arti skala secara umum
 - 1 = sangat kurang
 - 2 = kurang
 - 3 = cukup

4 = baik

5 = sangat baik

3) Besarnya bobot ditentukan dari tingkat kepentingan yang dilakukan. Bobot dimaksudkan untuk membedakan tingkat masing-masing komponen penilaian keterampilan berbicara.

4) Nilai akhir tertinggi adalah 100, sehingga rumus penghitungan nilainya adalah $\text{skor} \times 2 = \text{nilai}$

5) Kriteria skala penilaian sebagai berikut.

1) Penggunaan bahasa

5 = penggunaan bahasa sesuai dengan ejaan yang baku dengan diksi, irama dan jeda yang tepat.

4 = ada sedikit penggunaan bahasa yang tidak sesuai dengan ejaan yang baku, namun dengan diksi, irama dan jeda yang tepat.

3 = terdapat banyak penggunaan bahasa yang tidak sesuai dengan ejaan yang baku, dan ada kekeliruan dalam penggunaan diksi, irama dan jeda.

2 = lebih banyak penggunaan bahasa yang tidak sesuai dengan ejaan yang baku serta adanya kekeliruan dalam penggunaan diksi, irama dan jeda.

1 = seluruh bahasa yang digunakan tidak sesuai dengan ejaan yang baku serta keliru dalam keseluruhan penggunaan diksi, irama dan jeda.

2) Hubungan isi dengan topik

5 = seluruh isi percakapan sesuai dengan topik pembicaraan.

4 = ada sedikit isi percakapan yang melenceng atau tidak berkaitan secara tidak langsung.

3 = terdapat banyak isi percakapan yang melenceng atau tidak berkaitan secara tidak langsung.

2 = lebih banyak isi percakapan yang tidak sesuai.

1 = seluruh isi pendapat tidak sesuai dengan topik percakapan.

3) Kualitas Isi

5 = isi percakapan bagus, sopan, penting dan disertai data yang lengkap.

4 = isi percakapan bagus, sopan disertai data yang cukup.

3 = isi percakapan sudah cukup memadai dan sopan.

2 = isi percakapan lebih banyak tidak bermutu dan kurang sopan.

1 = isi percakapan tidak bermutu dan tidak penting dan tidak sopan.

4) Kelancaran

5 = lancar dan fasih baik dari penguasaan isi maupun bahasa.

4 = lancar dan fasih tetapi ada beberapa gangguan yang tidak berarti.

3 = sering berhenti dan berpikir.

2 = kurang lancar dan kurang fasih.

1 = sangat tidak lancar, banyak diam, dan gugup.

5) Mimik

5 = ekspresi yang ditampilkan sangat baik sesuai dengan konteks percakapan dan lebih serius dan tidak melupakan unsur 5S (senyum, sapa, sopan, santun, salam)

4 = ekspresi yang ditampilkan baik sesuai dengan konteks percakapan dan serius serta tidak melupakan unsur 5S.

3 = ekspresi yang ditampilkan cukup sesuai dengan konteks percakapan dan cukup serius adanya unsur 5S meskipun tidak lengkap.

2 = ekspresi yang ditampilkan sedikit berlebihan dan tidak serius unsur 5S tidak lengkap.

1 = ekspresi yang ditampilkan terlalu berlebihan dan tidak sesuai dengan percakapan atau tanpa ekspresi sama sekali tidak adanya unsur 5S.

F. Teknik Penelitian

1. Teknik Penumpulan data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

a. Tes keterampilan berbicara

Teknik ini dilakukan dua kali, yaitu sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Tes ini dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan prestasi siswa sebelum dan setelah pembelajaran berbicara dengan menggunakan metode *role playing* (bermain peran).

b. Teknik Perekaman

Teknik perekaman ini dilakukan untuk menganalisis kemampuan berbicara siswa. Data yang diperoleh melalui teknik perekaman ini kemudian akan dialihbahasakan ke dalam bahasa tulis.

2. Teknik Pengolahan Data

Retno gandraesmi F ,2013

Penerapan metode role playing dalam pembelajaran berbicara Eksperimen semu di smk bina prestasi bangsa tahun ajaran 2012/2013

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

Teknik pengolahan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Mentranskrip bahasa lisan (rekaman) ke dalam bahasa tulis.
- b. Melakukan penskoran dan penilaian oleh guru.
- c. Melakukan uji prasyarat analisis (uji normalitas nilai prates dan postes).
 - 1) Membuat tabel distribusi frekuensi.
 - 2) Menghitung mean (nilai rata-rata hitung).

$$M = \frac{\sum fX}{N}$$

(Sudijono, 2009: 85)

Keterangan:

M = Mean

$\sum fX$ = Jumlah dari hasil perkalian antara *midpoint* (nilai tengah) setiap interval dengan frekuensinya

N = *Number of cases* (jumlah data)

- 3) Menghitung deviasi standar.

$$SD = i \sqrt{\frac{\sum fx^2}{N} - \left(\frac{\sum fx}{N}\right)^2}$$

(Sudijono, 2009: 162)

Keterangan:

Retno gandraesmi F ,2013

Penerapan metode role playing dalam pembelajaran berbicara Eksperimen semu di smk bina prestasi bangsa tahun ajaran 2012/2013

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

SD = Deviasi standar

i = Kelas interval

Σfx^2 = Jumlah dari hasil perkalian antara frekuensi masing-masing interval dengan x^2

Σfx = Jumlah dari hasil perkalian antara frekuensi masing-masing interval dengan x.

N = *Number of cases* (jumlah data)

4) Menghitung dan membuat tabel distribusi frekuensi dengan interval nilai yang telah distandardisasikan.

5) Menghitung Kai Kuadrat.

$$X^2 = \frac{(f_o - f_t)^2}{f_t}$$

(Sudijono, 2009: 379)

Keterangan:

X² = Kai Kuadrat.

f_o = Frekuensi yang diobservasi.

F_t = Frekuensi teoretis

6) Menentukan derajat kebebasan.

$$df = r - 1$$

(Sudijono, 2009: 389)

Retno gandraesmi F, 2013

Penerapan metode role playing dalam pembelajaran berbicara Eksperimen semu di smk bina prestasi bangsa tahun ajaran 2012/2013

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

Keterangan:

df = Derajat kebebasan.

r = Banyak kelas interval

l = Bilangan konstan

7) Melakukan interpretasi hasil uji normalitas.

8) Melakukan uji hipotesis (uji "t").

a) Membuat tabel nilai tes keterampilan berbicara siswa sebelum dan sesudah dilakukan pembelajaran dengan metode *role playing* (bermain peran).

b) Menghitung D (*difference*) antara skor variabel I dan skor variabel II.

$$D = X - Y$$

(Sudijono, 2009: 306)

Keterangan:

D = *difference*

X = nilai prates

Y = nilai postes

c) Menjumlahkan D (*difference=perbedaan*) (Sudijono, 2008: 306).

d) Menghitung Mean dari D (*difference*).

$$M_D = \frac{\sum D}{N}$$

(Sudijono, 2009: 306)

Retno gandraesmi F ,2013

Penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran berbicara Eksperimen semu di smk bina prestasi bangsa tahun ajaran 2012/2013

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

Keterangan:

M_D = Mean dari D (*difference*).

ΣD = Jumlah seluruh selisih nilai prates dan postes.

N = *Number of cases* (jumlah data)

e) Mengkuadratkan D lalu menjumlahkannya (*difference=perbedaan*).

f) Menghitung Deviasi Standar dari D (*difference=perbedaan*).

$$SD_D = \sqrt{\frac{\Sigma D^2}{N} - \left(\frac{\Sigma D}{N}\right)^2}$$

(Sudijono, 2009: 311)

Keterangan:

SD_D = Deviasi standar dari D (*difference*).

ΣD^2 = Jumlah dari seluruh selisih nilai prates dan postes yang telah dikuadratkan

ΣD = Jumlah dari seluruh selisih nilai prates dan postes

N = *Number of cases* (jumlah data)

g) Menghitung *Standard Error* dari *Mean of Difference*.

$$SE_{MD} = \frac{SD_D}{\sqrt{N-1}}$$

(Sudijono, 2009: 312)

Keterangan:

SE_{MD} = *Standard error* dari *mean of difference*.

Retno gandraesmi F, 2013

Penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran berbicara Eksperimen semu di smk bina prestasi bangsa tahun ajaran 2012/2013

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

SD_D = Deviasi standar dari D (*difference*).

N = *Number of cases* (jumlah data)

1 = Bilangan konstan

h) Menghitung t_o (Uji “t”).

$$t_o = \frac{M_D}{SE_{MD}}$$

(Sudijono, 2009: 312)

Keterangan:

t_o = Uji “t”

M_D = Mean dari D (*difference*).

SE_{MD} = *Standard error* dari *mean of difference*.

i) Memberikan interpretasi terhadap t_o dengan prosedur sebagai berikut.

1. Menguji signifikansi t_o .
2. Mencari harga kritik “t” yang tercantum pada Tabel nilai “t” baik pada taraf signifikansi 5% atau 1%.
3. Melakukan perbandingan antara t_o dan t_t .

G. Persiapan Penelitian

Sebelum mengadakan penelitian di SMK BPB penulis mengadakan persiapan sebagai berikut.

Retno gandraesmi F ,2013

Penerapan metode role playing dalam pembelajaran berbicara Eksperimen semu di smk bina prestasi bangsa tahun ajaran 2012/2013

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

1. Melengkapi persyaratan administrasi.

Sebelum melaksanakan penelitian penulis melengkapi persyaratan administrasi untuk memperoleh izin dari sekolah tempat dilaksanakan penelitian.

Kelengkapan administrasi yang diperlukan untuk memperoleh izin penelitian adalah:

- a. Surat keterangan dari FPBS UPI.
- b. Surat ijin penelitian dari FPBS UPI.
- c. Membuat RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran).

RPP merupakan pedoman guru dalam mengajar. Oleh karena itu, penulis membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) terlebih dahulu agar pembelajaran berlangsung dengan baik dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Selain itu, RPP yang dibuat dalam penelitian ini berfungsi sebagai pedoman pelaksanaan penelitian yang mengujicobakan metode *role playing* (bermain peran) dalam pembelajaran berbicara.

RPP yang dibuat dalam penelitian ini tentu mencerminkan penggunaan metode *role playing* (bermain peran). Sebagaimana dijelaskan Hidayat (Deristiani, 2009: 31) metode pembelajaran itu meliputi pemilihan bahan, urutan bahan, penyajian bahan, dan pengulangan bahan. Oleh karena itu, berikut akan dijelaskan bagaimana proses pemilihan bahan, urutan bahan, penyajian bahan dan pengulangan bahan yang direncanakan dalam RPP.

1) Pemilihan bahan

Dalam perencanaan penelitian ini peneliti menggunakan prinsip *random*, yaitu pemilihan bahan ditentukan oleh guru (peneliti) dan disesuaikan dengan tuntutan kurikulum serta program semester sekolah atau sesuai apa yang dirasakan penting dan sesuai dengan situasi yang dihadapi. Bahan pembelajaran berdasarkan jadwal dari program semester sekolah pada saat penelitian berlangsung adalah tentang bercakap-cakap secara sopan dengan mitra bicara dalam konteks bekerja. Materi bercakap-cakap secara sopan dengan mitra bicara tepat untuk mengukur kemampuan berbicara siswa khususnya dalam berkomunikasi.

Ada beberapa kriteria yang harus dipenuhi dalam pemilihan bahan ajar baik dengan menggunakan prinsip *random* yaitu paling sering digunakan, paling berguna, dan paling mudah mengajarkannya. Materi bercakap-cakap yang dipilih dalam penelitian ini telah memenuhi ketiga kriteria tersebut. Ditinjau dari segi frekuensi digunakannya, proses bercakap-cakap dalam kehidupan sehari-hari merupakan hal yang selalu terjadi. Siswa SMK kelas XI dituntut mampu berbahasa setara tingkat madia (keterampilan berbahasa sudah mulai diaplikasikan dalam konteks kerja) sehingga materi ini memang penting untuk disampaikan sebagai bekal sebelum mereka melaksanakan praktik kerja industri (prakerin) di waktu nantinya. Materi ini juga cukup mudah diajarkan karena dapat dipastikan siswa selalu melakukan bercakap-cakap dengan mitra bicaranya dalam segala kegiatan tidak hanya dalam konteks bekerja.

Materi bercakap-cakap secara sopan dengan mitra bicara dalam konteks bekerja dikemas dalam simulasi proses percakapan antara 3 pihak (tamu, resepsionis, dan *bell boy/waiter*). Skenario *role playing* (bermain peran) ini

disesuaikan dengan kondisi latar belakang pengetahuan siswa yang memang dari jurusan perhotelan, sehingga dapat dipastikan sudah memiliki pengetahuan dasar tentang hotel.

2) Urutan bahan.

Dalam pengembangan bahan ajar, bahan ajar dapat disusun dengan berbagai cara, yaitu sekuen kronologis, sekuen kausal, sekuen struktural, sekuen logis dan psikologis, sekuen spiral, dan lain-lain (Susilana dalam Deristiani, 2009:32).

Dalam mengurutkan bahan penelitian, peneliti bukan hanya mengurutkan bahan dalam RPP yang akan dilaksanakan sebagai penelitian. Akan tetapi, peneliti juga mempertimbangkan materi yang diberikan sebelum penelitian.

Penelitian dilaksanakan setelah siswa mempelajari tentang diskusi yang memberikan bekal penting kepada siswa bagaimana konsep bercakap-cakap secara sopan dengan mitra bicara dalam konteks bekerja dan praktek bercakap-cakapnya cenderung lebih mudah.

3) Penyajian bahan.

Penyajian bahan dalam RPP (rencana pelaksanaan pembelajaran) dilakukan dengan metode ceramah (*prates*) dan *role playing* (*postes*). Skenario metode *role playing* (bermain peran) yang direncanakan dalam penelitian ini menyimulasikan proses percakapan antara tiga pihak, yaitu pihak tamu, resepsionis, dan *bell boy/waiter*. Skenario tersebut menggambarkan proses tamu yang akan memesan kamar di hotel melalui telepon dan setelah berada di hotel

pada hari yang sudah ditentukan. Skenario *role playing* (bermain peran) yang dibuat pun tidak untuk dikomentari siswa. Siswa dalam pembelajaran bercakap-cakap direncanakan secara keseluruhan terlibat dalam prosesnya, adapun naskah *role playing* (bermain peran) yang dibuat hanya untuk mengondisikan siswa dan mengembangkan imajinasi siswa. Oleh karena itu, naskah *role playing* (bermain peran) dibuat hanya untuk memberikan sebuah gambaran pada siswa. Sedangkan untuk latihan, siswa dituntut untuk membuat skenario sendiri.

(d) Pengulangan bahan.

Pengulangan bahan dilakukan diakhir (refleksi) setelah siswa praktik. Pengulangan bahan dilakukan untuk mengomentari, mengevaluasi dan memberikan penilaian praktik bercakap-cakap siswa dalam simulasi yang telah dilaksanakan berdasarkan teori acuan.