

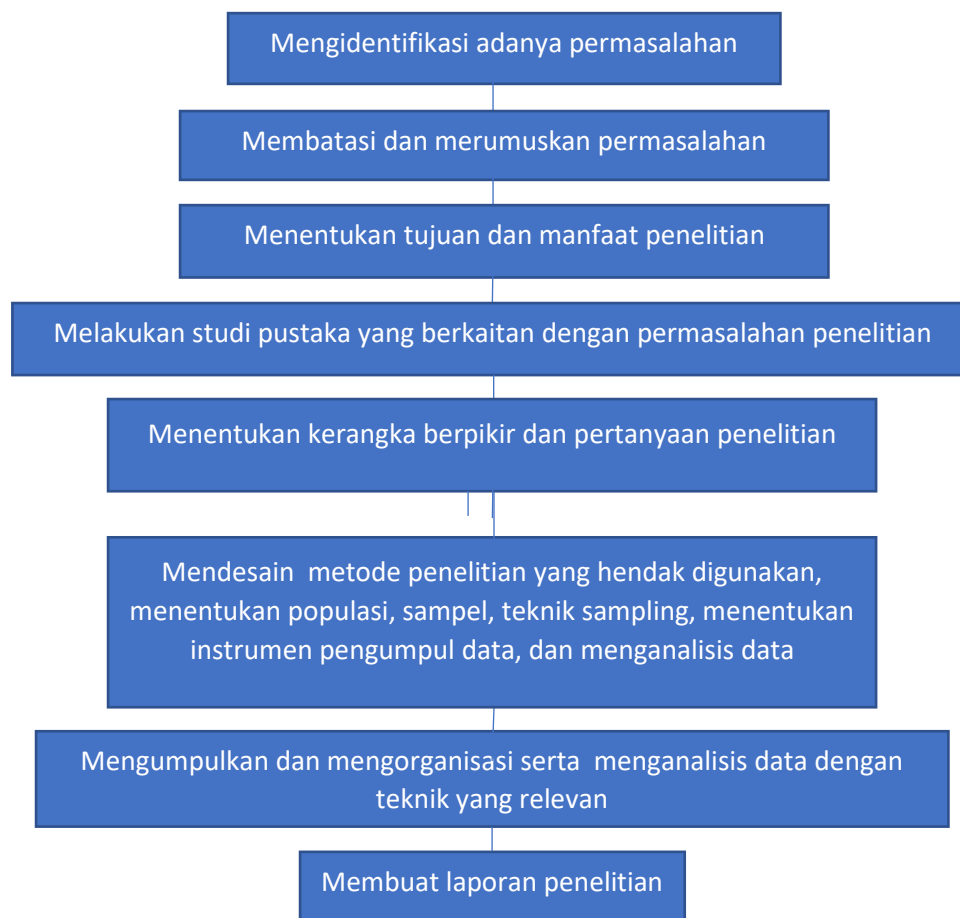
BAB III

METODE PENELITIAN

Pada Bab III ini peneliti akan memaparkan mengenai desain penelitian, partisipan, populasi dan sampel, instrumen penelitian, prosedur penelitian, dan analisis data.

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Desain penelitian yang digunakan yaitu *self-Report Research* (Sukardi, 2016, hlm.159). Penelitian dengan metode deskriptif mempunyai langkah-langkah sebagai berikut (Sukardi, 2016, hlm.163).



Gambar 3.1 Alur Penelitian Deskriptif Kualitatif

3.2 Partisipan

Partisipan yang terlibat dalam penelitian ini yaitu siswa kelas V SDN Rancaekek 05 yang terdiri dari 30 orang siswa, peneliti, fotografer, serta observer.

3.3 Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini sebanyak 226 orang siswa Sekolah Dasar Negeri Rancaekek 05.

Subjek atau sampel dalam penelitian ini sebanyak 30 orang siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Rancaekek 05 yang diseleksi dengan menggunakan *purposive sampling*, yang terdiri dari 18 orang laki-laki dan 12 orang perempuan.

3.4 Instrumen Penelitian

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data yaitu tes keterampilan berbicara. Untuk mengetahui kemampuan siswa dalam berbicara digunakan tes bercerita secara lisan. Tes berbicara terdiri dari indikator aspek kebahasaan sebagai berikut. 1) ketepatan ucapan; 2) penempatan tekanan, nada, artikulasi, sendi, dan aksentuasi ; 3) durasi yang sesuai ; 4) memilih kata yang sesuai; 5) ketepatan sasaran pembicaraan (Rahman, 2019, hlm.68) seperti pada tabel berikut ini.

Tabel 3.1

Penghitungan Skor Keterampilan Berbicara Aspek Kebahasaan

Penghitungan skor keterampilan berbicara aspek kebahasaan adalah sebagai berikut.

Nomor Absen	:....
Kelas	:....
Hari/Tanggal	:....

No.	Aspek yang Diniilai	Skor					Bobot	Total Skor	Nilai
		1	2	3	4	5			
1.	Ketepatan ucapan,						4	20	
2.	Penempatan tekanan, nada, artikulasi, sendi, dan aksentuasi.						4	20	
3.	Durasi yang sesuai.						4	20	
4.	Memilih kata yang sesuai.						4	20	
5.	Ketepatan sasaran pembicaraan.						4	20	
	Jumlah Skor						20	100	

Pretest diberikan sebelum pembelajaran dan *post test* diberikan setelah pembelajaran yang menggunakan model bermain peran berbantuan video.

Tes keterampilan berbicara yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes berbicara bebas. Tes berbicara bebas digunakan untuk mengukur keterampilan berbicara siswa yang berada pada kelas tinggi dalam aktivitas bermain peran berdasarkan apa yang disimakinya melalui tayangan video (Rahman, 2019:90).

Dalam penelitian ini kategori kemampuan berbicara siswa ditulis dengan menggunakan angka pada rentang 0-100 berdasarkan kurikulum 2013 (Kemendikbud, 2017) seperti pada tabel berikut ini.

Tabel 3.2

Kategori Kemampuan Berbicara Siswa (Kemendikbud, 2016)

No.	Nilai	Kategori
1	90-100	Sangat Baik
2	80-89	Baik
3	70-79	Cukup

No.	Nilai	Kategori
4	60-69	Kurang
5	<60	Kurang Sekali

Instrumen lainnya yang digunakan peneliti dalam observasi pembelajaran yaitu menggunakan angket dengan skala Likert yang terdiri dari daftar pernyataan yang berhubungan dengan model bermain peran berbantuan video seperti pada tabel berikut ini yang diajukan kepada siswa dan observer.

Tabel 3.3

Daftar Pernyataan Siswa yang Berhubungan dengan Model Bermain Peran

No.	Pernyataan	Sangat Setuju	Setuju	Kurang Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
1.	Saya mendapatkan keuntungan dengan memiliki teman pada saat aktivitas bermain peran.					
2.	Teman saya memberikan bantuan pada saat aktivitas bermain peran.					
3.	Saya memberikan saran kepada teman.					
4.	Aktivitas bermain peran membantu meningkatkan keterampilan berbicara saya.					
5.	Aktivitas bermain peran dapat mengembangkan kelancaran dalam berbicara.					
6.	Aktivitas bermain peran dapat meningkatkan kemampuan dalam pengucapan dan kosa kata Bahasa Indonesia.					

No.	Pernyataan	Sangat Setuju	Setuju	Kurang Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
7.	Aktivitas bermain peran dapat membantu siswa belajar berbicara pada situasi nyata.					
8.	Saya merasa malu untuk berbicara pada saat sebelum melakukan aktivitas bermain peran.					
9.	Saya dapat mengatasi rasa malu saya setelah melakukan aktivitas bermain peran.					
10.	Aktivitas bermain peran menarik bagi saya.					
11.	Aktivitas bermain peran menantang bagi saya.					
12.	Dukungan dari guru membantu saya pada saat aktivitas bermain peran.					
13.	Saya mengharapkan dukungan dari guru pada saat aktivitas bermain peran.					

(Akter, 2017, hlm. 94-95)

Tabel 3.4

Daftar Pernyataan Siswa yang Berhubungan dengan Video dalam Pembelajaran

No.	Pernyataan	Sangat Setuju	Setuju	Kurang Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
1.	Saya memahami isi dari video.					
2.	Menonton tayangan video membuat saya merasa senang.					

lin Kuraesin, 2020

PEMBELAJARAN BERBICARA MELALUI MODEL BERMAIN PERAN BERBANTUAN VIDEO PADA SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

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

No.	Pernyataan	Sangat Setuju	Setuju	Kurang Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
3.	Video sangat menarik bagi saya karena saya sekaligus dapat mendengarkan dan menonton tayangan video.					
4.	Video dapat meningkatkan motivasi belajar saya.					
5.	Melalui video saya dapat belajar pelafalan dengan baik.					
6.	Video membuat saya bersemangat dalam pembelajaran.					
7.	Video membuat saya merasa bosan dalam pembelajaran.					
8.	Melalui penggunaan video pembelajaran menjadi menyenangkan.					

(Utari & Nurviyani, 2018)

Tabel 3.5

Daftar Pernyataan Observer yang Berhubungan dengan Model Bermain Peran

No.	Pernyataan	Sangat Setuju	Setuju	Kurang Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
1.	Siswa mendapatkan keuntungan dengan memiliki teman pada saat aktivitas bermain peran.					
2.	Teman siswa memberikan bantuan pada saat aktivitas bermain peran.					

lin Kuraesin, 2020

PEMBELAJARAN BERBICARA MELALUI MODEL BERMAIN PERAN BERBANTUAN VIDEO PADA SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

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

No.	Pernyataan	Sangat Setuju	Setuju	Kurang Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
3.	Siswa memberikan saran kepada temannya.					
4.	Aktivitas bermain peran membantu meningkatkan keterampilan berbicara siswa.					
5.	Aktivitas bermain peran dapat mengembangkan kelancaran dalam berbicara.					
6.	Aktivitas bermain peran dapat meningkatkan kemampuan dalam pengucapan dan kosa kata Bahasa Indonesia.					
7.	Aktivitas bermain peran dapat membantu siswa belajar berbicara pada situasi nyata.					
8.	Siswa merasa malu untuk berbicara pada saat sebelum melakukan aktivitas bermain peran.					
9.	Siswa dapat mengatasi rasa malu saya setelah melakukan aktivitas bermain peran.					
10.	Aktivitas bermain peran menarik bagi siswa.					
11.	Aktivitas bermain peran menantang bagi siswa.					
12.	Dukungan dari guru membantu siswa pada saat aktivitas bermain peran.					

lin Kuraesin, 2020

PEMBELAJARAN BERBICARA MELALUI MODEL BERMAIN PERAN BERBANTUAN VIDEO PADA SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

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

No.	Pernyataan	Sangat Setuju	Setuju	Kurang Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
13.	Siswa mengharapkan dukungan dari guru pada saat aktivitas bermain peran.					

Tabel 3.6

Daftar Pernyataan Observer yang Berhubungan dengan Video dalam Pembelajaran

No.	Pernyataan	Sangat Setuju	Setuju	Kurang Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
1.	Siswa memahami isi dari video.					
2.	Menonton tayangan video membuat siswa merasa senang.					
3.	Video sangat menarik bagi siswa karena siswa sekaligus dapat mendengarkan dan menonton tayangan video.					
4.	Video dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.					
5.	Melalui video siswa dapat belajar pelafalan dengan baik.					
6.	Video membuat siswa bersemangat dalam pembelajaran.					
7.	Video membuat siswa merasa bosan dalam pembelajaran.					
8.	Melalui penggunaan video pembelajaran menjadi menyenangkan.					

Iin Kuraesin, 2020

PEMBELAJARAN BERBICARA MELALUI MODEL BERMAIN PERAN BERBANTUAN VIDEO PADA SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

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

3.5 Prosedur Penelitian

Penelitian ini menggunakan prosedur penelitian deskriptif kualitatif dengan tahapan-tahapan sebagai berikut.

1. Mengidentifikasi adanya permasalahan untuk dipecahkan.
2. Membatasi dan merumuskan permasalahan secara jelas.
3. Menentukan tujuan dan manfaat penelitian.
4. Melakukan studi pustaka yang berkaitan dengan permasalahan.
5. Menentukan kerangka berpikir dan pertanyaan penelitian dan atau hipotesis penelitian.
6. Mendesain metode penelitian yang hendak digunakan termasuk menentukan populasi, sampel, teknik sampling, menentukan instrumen pengumpul data, dan menganalisis data.
7. Mengumpulkan, mengorganisasi, dan menganalisis data.
8. Membuat laporan penelitian (Sukardi, 2016, hlm.159).

3.6 Variabel Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuasi eksperimen. Variabel yang diteliti adalah sebagai berikut.

1. Variabel terikat yaitu pembelajaran berbicara melalui model bermain peran berbantuan video.
2. Variabel bebas yaitu keterampilan berbicara siswa.

3.7 Definisi Operasional

Definisi operasional adalah definisi istilah-istilah yang dipakai dalam suatu penelitian agar tidak ambigu. Adapun definisi operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Pembelajaran Berbicara

Pembelajaran berbicara yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pembelajaran yang dilaksanakan di kelas V SDN Rancaekek 05 dalam melatih

lin Kuraesin, 2020

PEMBELAJARAN BERBICARA MELALUI MODEL BERMAIN PERAN BERBANTUAN VIDEO PADA SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

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

siswa supaya memiliki keterampilan berbicara di depan kelas dengan menggunakan model bermain peran berbantuan video.

2. Keterampilan Berbicara

- . Keterampilan berbicara siswa adalah keterampilan berbicara siswa kelas V SDN Rancaekek 05 dalam menceritakan cerita rakyat secara lisan di depan kelas.

3. Model Bermain Peran

Model bermain peran merupakan model pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran berbicara di kelas V SDN Rancaekek 05.

4. Video

Video merupakan media pembelajaran berupa video cerita rakyat dari *youtube* yang ditayangkan untuk menunjang pembelajaran berbicara di kelas V SDN Rancaekek 05.

3.8 Analisis Data

Penilaian (penskoran) berdasarkan tabel 3.2: Total Nilai Siswa/Total Nilai Maksimal x 100. Data yang diperoleh dari hasil tes kemampuan berbicara dikumpulkan, diolah, kemudian dianalisis dengan pendekatan deskriptif kualitatif, dan hasilnya digunakan untuk menarik simpulan penelitian.

Demikian pula dengan data yang diperoleh dari hasil observasi, dan angket dikumpulkan, diolah, kemudian dianalisis dengan pendekatan deskriptif kualitatif dan hasilnya digunakan untuk menarik simpulan penelitian.

Kegiatan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2019/2020 di Kelas V SDN Rancaekek 05 dengan rincian sebagai berikut.

Tabel 3.7
Rencana Kegiatan Penelitian

Kegiatan	Bulan				
	Desember	Januari	Februari	Maret	April
Penyusunan Proposal	v				
Penyusunan Instrumen Penelitian	v				
Pelaksanaan Penelitian (Pembelajaran)		v	v	v	
Pengumpulan Data				v	
Analisis Data				v	V
Pelaporan				v	V