

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan Populasi Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian adalah TK Anugerah yang bertempat tinggal di jalan Baypas no 28 Sumedang Telp. 0261 208118 yang bernaung pada Yayasan GKI Anugerah Bandung.

Pemilihan TK Anugerah sebagai lokasi penelitian ini karena dalam proses pembelajaran di kelas belum menggunakan metode bermain peran sebagai pembelajaran khususnya pada peningkatan kosakata bahasa Sunda anak usia dini.

2. Populasi dan Sampel Penelitian

Menurut Nawawi dalam Magono (2007:118) "Populasi adalah seluruh objek penelitian sebagai sumber data yang memiliki karakteristik tertentu dalam suatu penelitian".

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak didik Kelompok B yang berada di TK Anugerah Sumedang yang berjumlah 24 anak didik. Subjek yang diambil sama dengan jumlah populasi yang ada dalam kelas. Untuk lebih rincinya dapat dilihat dari tabel berikut

Tabel 3.1
Jumlah anak TK Anugerah tahun ajaran 2010-2011

Kelompok	Jenis Kelamin		Jumlah
	Laki-Laki	Perempuan	
B (Usia 4-5 tahun)	15	9	24

Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *purposive sample* yaitu teknik pengambilan sampel berdasarkan tujuan penelitian ini, sehingga diambil satu kelas sebagai sampel. Yaitu kelompok B sebagai kelas eksperimen, karena di TK B sebagian besar anak sudah dapat membaca dan menulis disbanding dengan anak TK A. Sebagaimana Arikunto (2006:140) mengemukakan bahwa “pengambilan sampel berdasarkan tujuan ini cukup baik karena sesuai dengan pertimbangan peneliti sendiri sehingga dapat mewakili populasi”.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti menentukan dari seluruh populasi berjumlah 24 anak, sampel penelitian yang diambil yaitu kelompok B dengan 24 anak sebagai kelompok eksperimen.

B. Metode dan Desain Penelitian

1. Metode penelitian

Metode penelitian ini menggunakan metode *pre eksperimen*. Metode ini digunakan karena disesuaikan dengan masalah yang ada di TK Anugrah yaitu menggunakan kelas yang sudah ada sebelumnya, dan jumlah anak yang ada di kelas tersebut sedikit.

Dalam model desain *one group pre test-post test*, kelompok sampel tidak diambil secara acak, juga tidak ada kelompok pebanding, tetapi diberi tes awal dan tes akhir disamping perlakuan (Syaodih,2007:208).

2. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain *one group pre test-post test design* yaitu eksperimen yang dilaksanakan pada satu kelompok saja tanpa kelompok pembanding.

Tabel 3.2
One Group Pre Test-Post Test Design

Kelompok	Pretest	Treatment	Post Test
Eksperimen	√	√	√

(Adriani, 2009)

Dalam desain ini observasi dilakukan sebanyak dua kali yaitu sebelum *eksperimen* disebut *pre test*, dan observasi sesudah eksperimen disebut *post test*.

Langkah-langkah pra eksperimen yang dilakukan pada desain ini ialah :

- a. memilih kelompok yang akan digunakan sebagai sampel penelitian dengan menggunakan kelas yang sudah ada.
- b. menentukan kelas mana yang akan dijadikan sebagai kelompok eksperimen.
- c. mengadakan pre test terhadap kelompok eksperimen.
- d. memberikan perlakuan terhadap kelompok eksperimen berupa bermain peran sebagai metode yang dieksperimenkan.
- e. mengadakan post test terhadap kelompok eksperimen.
- f. perbedaan nilai rata-rata selanjutnya diuji signifikasinya secara statistika.

Selain itu dibawah ini dijelaskan pada saat kegiatan eksperimen:

1. Guru memberitahu kepada seluruh anak tentang skenario bermain peran.
2. Selanjutnya guru membagi anak kedalam beberapa kelompok.

3. Lalu guru menentukan peran, ada yang menjadi guru, murid, pedagang dan pembeli.
4. Setelah dapat peran masing-masing, kemudian mulai bermain peran. Misalnya hari pertama bermain peran guru dan murid, lalu dihari kedua nya bermain peran pedagang dan pembeli. Bermain peran ini dilakukan selama 90 menit, atau selama kegiatan inti berlangsung.
5. Kemudian anak bermain peran dan mengikuti instruksi dari guru.
6. Selanjutnya diberikan evaluasi.

C. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulan (Sugiyono, 2008).

IV : Independent variabel

Independent variable adalah variabel yang bebas. Variabel ini tidak dapat dipengaruhi oleh variabel lain (Adriani, 2009) : Independent variabel pada penelitian ini adalah bermain peran makro.

DV : Dependen variabel

Dependent Variabel adalah variabel terikat yang karakteristiknya dipengaruhi oleh independent variable (Adriani, 2009) : Dependen variabel pada penelitian ini adalah Jumlah kosakata Bahasa sunda anak usia 4-5 tahun.

D. Definisi Operasional

1. Bermain peran makro

Bermain peran makro adalah bermain peran dalam skala besar, dimana anak dapat memerankan apa saja dan menjadi apa saja. Misalnya memerankan suatu pekerjaan, seperti dokter, guru, dan lain sebagainya.

2. Kosakata

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 Sunda

Bahasa sunda adalah sarana komunikasi etnik sunda yang didalam penuturannya itu terdapat kata halus, sedang, dan kasar.

4. Anak Usia Taman Kanak-kanak

Pada penelitian ini batasan umurnya mulai dari usia 4-6 tahun atau yang disebut TK B.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat pengumpul data yang dirancang dan dibuat sedemikian rupa sehingga menghasilkan data empiris sebagaimana adanya (Margon,S:2007:155). Tujuan digunakannya instrumen tersebut adalah untuk mengetahui tingkat penguasaan kosakata umum, kosakata khusus, dan kosa kata dasar Bahasa Sunda anak. Kisi-kisi instrumen yang di gunakan dalam penelitian ini merupakan modifikasi dari instrumen Nurhadianti (2009:48). Namun item

disesuaikan dengan variabel penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu Kosakata Bahasa Sunda.

Tabel 3.3
Kisi-Kisi Instrumen

VARIABEL	DIMENSI	INDIKATOR	NO ITEM
Penguasaan kosakata Bahasa Sunda	1. Kosakata umum a. Kata benda b. Kata kerja	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak dapat menyebutkan nama-nama benda disekitar ruangan kelas, seperti: <i>bangku, meja, lantai, jandela, tembok, jam, maenan, lomari, bor, dll.</i> 2. Anak dapat menyebutkan nama-nama buah-buahan, seperti: <i>apel, jeruk, anggur, cau, bonteng, stroberi, buah, melon, dll.</i> 3. Anak dapat menyebutkan nama-nama binatang, seperti: <i>beurit, ucing, anjing, entog, sapi, hayam, lauk, kelinci, monyrt, buaya, dll</i> <p>Anak dapat menyebutkan dan memperagakan kata kerja yang diminta, seperti: <i>diuk, nangtung, lumpat, leumpang, nyanyi, newak, ngagorowok, ngapung, ngojay, dll.</i></p>	
	2..Kosakata khusus a. Kosakata warna b. Kosakata waktu	<p>Anak dapat menyebutkan macam-macam warna, seperti : <i>beureum, bodas, hideung, biru, hejo, koneng, ungu, coklat, abu-abu, oranye, dll.</i></p> <p>Anak dapat menyebutkan macam-macam waktu, seperti: <i>senen, salasa, rebo, kamis, jumaah, sabtu, minggu, isuk, beurang, peuting, dll.</i></p>	
	3. Kosakata Dasar a. Kekeabatan	Anak dapat menyebutkan istilah	

	b. Nama-nama bagian tubuh c. kata bilangan pokok	kekerabatan, seperti: <i>bapa, ibu, aki, nini, amang, bibi, aa, teteh, adi, dll.</i> Anak dapat menyebutkan dan menunjukkan nama-nama bagian tubuh, seperti: <i>buuk, mastaka, panon, irung, cepil, biwir, panangan, sampean, pundak, lutut, dll.</i> Anak dapat menyebutkan bilangan pokok, seperti: <i>hiji, dua, tilu, opat, lima, genep, tujuh, dalapan, salapan, sapuluh, dll.</i>	
--	---	---	--

F. Teknik Penilaian

Teknik Penilaian yang digunakan untuk mengolah hasil tes adalah dengan cara memberikan skor dengan *rating scale*. Arikunto (Nurhadiati 2009: 49) 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 (Sugiyono, 2008).

Skala yang digunakan adalah skala nilai dengan menggunakan kategori nilai 0, 0,5, dan 1. Adapun rincian penilaian adalah sebagai berikut :

Tabel 3.4
Kriteria Penilaian Kemampuan

Kriteria Penilaian Kemampuan			
Pernyataan	0	0,5	1
Kosakata bahasa Sunda	Anak tidak dapat menjawab sama sekali	Anak dapat menjawab dengan bantuan	Anak dapat menjawab tanpa bantuan

G. Uji Coba Instrumen

Istrumen yang telah disusun, selanjutnya perlu dilakukan uji coba terlebih dahulu. Tujuan dari uji coba instrumen tersebut adalah untuk menguji apakah pertanyaan dalam instrumen penelitian sudah valid dan reliabel. Instrumen penelitian ini diujicobakan kepada sampel yang akan dijadikan penelitian. ini berarti bahwa data ujicoba yang diberikan kepada siswa juga menjadi data pretest setelah data tersebut di uji validitasnya. Uji coba instrumen test ini dilakukan untuk memperoleh gambaran mengenai validitas dan reliabilitas instrumen penelitian.

1. Uji Validitas

Validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau keshahihan suatu instrumen dimana suatu instrumen yang valid atau sahih mempunyai validitas yang tinggi dan sebaliknya instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas yang rendah, adapun sebuah instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan dan dapat mengungkap data dari variabel yang diteliti secara tepat, maka tinggi rendahnya validitas instrumen menunjukkan sejauh mana data yang terkumpul tidak menyimpang dari gambaran tentang validitas yang dimaksud (Arikunto, 2006). Sementara (Sugiyono, 2004:267) menyatakan bahwa uji validitas dilakukan untuk mengukur tingkat kevalidan suatu instrument. Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data itu valid. Pada penelitian ini, uji validitas dilakukan dengan tahapan sebagai berikut.

- 1) Menghitung koefisien korelasi product moment/ r hitung (r_{xy}), dengan menggunakan rumus seperti berikut:

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

(Arikunto, 2006)

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y

X = Item soal yang dicari validitasnya

Y = Skor total yang diperoleh sampel

- 2) Proses pengambilan keputusan

Pengambilan keputusan didasarkan pada uji hipotesa dengan kriteria sebagai berikut:

- Jika r hitung positif, dan $r \text{ hitung} \geq 0,3$, maka butir soal valid
- Jika r hitung negatif, dan $r \text{ hitung} < 0,3$, maka butir soal tidak valid

Menurut Masrun dalam Sugiyono (2007 : 188-189) menyatakan bahwa Item yang dipilih (valid) adalah yang memiliki tingkat korelasi $\geq 0,3$. Jadi, semakin tinggi validitas suatu alat ukur, maka alat ukur tersebut semakin mengenai sasarannya atau semakin menunjukkan apa yang seharusnya diukur.

Untuk lebih jelasnya tentang uji validitas, berikut adalah rekapitulasi hasil perhitungan uji validitas penguasaan kosakata bahasa Sunda anak.

Tabel 3.5

Hasil Rekapitulasi Uji Validitas Penguasaan Kosakata Bahasa Sunda Anak TK

No Soal	r Hitung	r Tabel	Kriteria	No Soal	r Hitung	r Tabel	Kriteria
1	#DIV/0!	0.30	Invalid	46	0.55	0.30	Valid
2	0.05	0.30	Invalid	47	0.62	0.30	Valid
3	0.29	0.30	Invalid	48	0.54	0.30	Valid
4	#DIV/0!	0.30	Invalid	49	0.47	0.30	Valid
5	0.45	0.30	Valid	50	0.15	0.30	Invalid
6	0.44	0.30	Valid	51	0.33	0.30	Valid
7	0.56	0.30	Valid	52	#DIV/0!	0.30	Invalid
8	0.34	0.30	Valid	53	0.34	0.30	Valid
9	0.58	0.30	Valid	54	0.05	0.30	Invalid
10	0.58	0.30	Valid	55	0.63	0.30	Valid
11	0.43	0.30	Valid	56	0.32	0.30	Valid
12	0.71	0.30	Valid	57	#DIV/0!	0.30	Invalid
13	0.59	0.30	Valid	58	0.42	0.30	Valid
14	0.30	0.30	Valid	59	0.14	0.30	Invalid
15	0.56	0.30	Valid	60	-0.45	0.30	Invalid
16	0.45	0.30	Valid	61	0.34	0.30	Valid
17	0.14	0.30	Invalid	62	0.33	0.30	Valid
No Soal	r Hitung	r Tabel	Kriteria	No Soal	r Hitung	r Tabel	Kriteria
18	0.41	0.30	Valid	63	0.47	0.30	Valid
19	0.32	0.30	Valid	64	0.31	0.30	Valid
20	-0.05	0.30	Invalid	65	0.41	0.30	Valid
21	-0.11	0.30	Invalid	66	0.32	0.30	Valid
22	0.34	0.30	Valid	67	0.20	0.30	Invalid
23	0.41	0.30	Valid	68	0.38	0.30	Valid
24	0.50	0.30	Valid	69	0.58	0.30	Valid
25	0.52	0.30	Valid	70	-0.07	0.30	Invalid
26	0.07	0.30	Invalid	71	0.14	0.30	Invalid
27	0.59	0.30	Valid	72	0.01	0.30	Invalid
28	0.64	0.30	Valid	73	0.35	0.30	Valid
29	0.48	0.30	Valid	74	-0.11	0.30	Invalid
30	0.40	0.30	Valid	75	0.35	0.30	Valid
31	0.45	0.30	Valid	76	0.41	0.30	Valid
32	0.45	0.30	Valid	77	0.08	0.30	Invalid
33	0.38	0.30	Valid	78	0.35	0.30	Valid
34	0.58	0.30	Valid	79	0.35	0.30	Valid
35	0.59	0.30	Valid	80	0.37	0.30	Valid
36	0.33	0.30	Valid	81	0.46	0.30	Valid

37	0.31	0.30	Valid	82	0.42	0.30	Valid
38	0.40	0.30	Valid	83	0.51	0.30	Valid
39	0.11	0.30	Invalid	84	0.55	0.30	Valid
40	0.30	0.30	Valid	85	0.53	0.30	Valid
41	0.70	0.30	Valid	86	0.41	0.30	Valid
42	0.68	0.30	Valid	87	0.43	0.30	Valid
43	0.64	0.30	Valid	88	0.32	0.30	Valid
44	0.61	0.30	Valid	89	-0.05	0.30	Invalid
45	0.36	0.30	Valid	90	0.33	0.30	Valid

Dari hasil rekapitulasi di atas diperoleh bahwa dari 90 item pernyataan maka jumlah pernyataan yang valid ada 69 pernyataan dan yang tidak valid ada 21 pernyataan yaitu item nomor 1, 2, 3, 4, 17, 20, 21, 26, 39, 50, 52, 54, 57, 59, 60, 67, 70, 72, 74, 77, 89.

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas berkenaan dengan tingkat keajegan atau ketetapan hasil pengukuran. Suatu instrument memiliki tingkat reliabilitas yang memadai, bila instrumen tersebut digunakan untuk mengukur aspek yang diukur beberapa kali hasilnya sama atau relative sama (Syaodih.N, 2007:229). Dalam pengujian reliabilitas instrumen, penulis menggunakan bantuan perhitungan program Ms. Excel 2010 dengan rumus statistika *Cronbach's Alpha* (α) dan tahapannya sebagai berikut:

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

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma^2} \right)$$

Keterangan :

r_{11} = Reliabilitas tes yang dicari

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

σ^2 = Varians total

n = banyaknya soal

Kedua, mencari varians semua item menggunakan rumus berikut.

$$\sigma^2 = \frac{\sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{N}}{N}$$

(Arikunto, 2002:109)

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 Sunda, maka langkah selanjutnya adalah menguji apakah butir soal tersebut reliabel, untuk mengetahuinya peneliti menggunakan bantuan perhitungan program Ms Exel 2010 dan diperoleh sebagai berikut:

Jumlah varian (δ_i) = 5,10

Varian Total (δ_t) = 89,47

Reliabilitas = 0,96 (Sangat Tinggi)

Titik tolak ukur koefisien reliabilitas digunakan pedoman koefisien korelasi dari Sugiyono (1999 : 149) yang disajikan pada tabel berikut

Tabel 3.6
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 interpretasi nilai koefisien korelasi, maka reliabilitas instrumen ini dinyatakan sangat tinggi, karena 0,96 berada diantara 0,80-1,00. dengan kata lain, instrumen ini dapat digunakan untuk penelitian.

H. Teknik Pengolahan dan Analisis Data Penelitian

Analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Kegiatan dalam analisis data adalah mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis (Sugiyono, 2008: 207).

1. Profil Penguasaan Kosakata Bahasa Sunda Anak TK Anugerah Sumedang Tahun Pelajaran 2010/2011 Sebelum dan Sesudah Penggunaan Metode Bermain Peran Makro

Analisis Profil penguasaan kosakata bahasa Sunda anak TK dilakukan dengan tahapan sebagai berikut:

- a. Menentukan Skor maksimal ideal yang diperoleh sampel dengan rumus:

$$\text{Skor maksimal ideal} = \text{jumlah soal} \times \text{skor tertinggi}$$

b. Menentukan Skor minimal ideal yang diperoleh sampel dengan rumus:

$$\text{Skor minimal ideal} = \text{jumlah soal} \times \text{skor terendah}$$

c. Mencari rata-rata ideal dengan rumus:

$$\text{Rata-rata ideal} = \text{skor maksimal}/2$$

d. Menghitung standar deviasi ideal dengan rumus :

$$\text{Standar deviasi} = \text{skor maksimal}/3$$

Dari langkah langkah di atas, kemudian didapatkan kriteria sebagai berikut:

Tabel 3.7
Kategorisasi Profil Penguasaan Kosakata Bahasa Sunda Anak TK

Kategorisasi	Keterangan
$x \leq (\mu - 1 \times SD)$	Rendah
$(\mu - 1 \times SD) < x \leq (\mu + 1 \times SD)$	Sedang
$(\mu + 1 \times SD) < x$	Tinggi

(Azwar,2000:109)

Dari tahapan analisis profil penguasaan kosakata bahasa Sunda anak TK di atas, maka didapat hasil sebagai berikut:

a. Mencari skor maksimal ideal

$$\text{Skor Maksimum Ideal} = \text{jumlah soal} \times \text{skor maksimal}$$

$$\text{Skor Maksimum Ideal} = 69 \times 1 = 69$$

b. Mencari skor minimum ideal

$$\text{Skor Minimum Ideal} = \text{jumlah soal} \times \text{skor minimal}$$

$$\text{Skor Minimum Ideal} = 69 \times 0 = 0$$

c. Mencari rata-rata ideal dengan rumus:

$$\text{Rata-rata ideal} = \text{skor maksimal}/2$$

$$\text{Rata-rata ideal} = 69/2 = 34,5$$

d. Menghitung standar deviasi ideal dengan rumus :

$$\text{Standar deviasi} = \text{skor maksimal}/3$$

$$\text{Standar deviasi} = 69/3 = 23$$

Dari langkah-langkah diatas, didapat kriteria sebagai berikut.

Tabel 3.8
Hasil Kategorisasi Profil Penguasaan Kosakata Bahasa Sunda Anak TK

Kategorisasi	Kriteria
$x \leq 11,5$	Rendah
$11,5 < x \leq 57,5$	Sedang
$x > 57,5$	Tinggi

Keterangan :

- Rendah itu untuk mereka yang tidak bisa menjawab ketika ditanya tentang kosakata.
- Sedang itu untuk mereka yang bisa menjawab sebagian dari pertanyaan tentang kosakata
- Tinggi itu untuk mereka yang hampir bisa semua menjawab ketika ditanya tentang kosakata.

2. Pengujian Hipotesis

Sebelum pengujian hipotesis dilakukan, dilakukan uji normalitas dengan menggunakan statistik uji Z Kolmogrov-Smirnov ($p > 0,05$) dengan menggunakan bantuan SPSS 18.0. Pengujian Efektivitas Penggunaan Metode Bermain Peran Makro Terhadap Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Sunda Anak Usia Taman Kanak-Kanak dilakukan dengan uji t berpasangan (*paired sample t test*) dengan tahapan sebagai berikut.

a. Hipotesis

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

Rata-rata nilai pretest dan data posttest pada penguasaan kosakata bahasa Sunda anak adalah tidak berbeda secara signifikan.

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

Rata-rata nilai pretest dan data posttest pada penguasaan kosakata bahasa Sunda anak adalah berbeda secara signifikan

Hipotesis ini akan diujikan pada $\alpha = 0,05$

Keterangan :

- Jika H_0 ditolak dan H_a diterima maka Rata-rata nilai pretest dan data posttest pada penguasaan kosakata bahasa Sunda anak adalah berbeda secara signifikan
- Jika H_0 diterima dan H_a ditolak maka Rata-rata nilai pretest dan data posttest pada penguasaan kosakata bahasa Sunda anak adalah tidak berbeda secara signifikan

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):

- a. Jika nilai $p < 0,05$, maka H_0 ditolak
- b. Jika nilai $p > 0,05$, maka H_0 diterima

c. Mencari t hitung

Menurut Sudjana (1996:242) tahapan mencari t hitung adalah:

- a. Menghitung selisih (d), yaitu data pretest – data posttest
- b. Menghitung total d, lalu mencari mean d
- c. 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

I. Prosedur Penelitian

Prosedur yang ditempuh dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Persiapan Penelitian

- a. Melakukan studi pendahuluan, observasi lapangan mengenai masalah penelitian

- b. Menetapkan materi yang akan dipergunakan dalam penelitian
 - c. Menetapkan metode bermain peran yang akan dipergunakan dalam penelitian
 - d. Mengobservasi sekolah yang akan dijadikan tempat penelitian
 - e. Menyusun instrumen penelitian
 - f. Melakukan uji coba instrument penelitian diluar kelompok sampel
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 bahas Sunda dengan menggunakan metode bermain peran. Dalam pelaksanaan penelitian, peneliti dibantu oleh guru kelas
 - d. Setelah kelompok eksperimen diberi perlakuan, kelompok eksperimen diberi post test
 - e. Mengolah data hasil penelitian
3. Menyusun laporan Hasil Penelitian

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