

BAB III

DESAIN PENELITIAN

3.1 Objek penelitian

Penelitian ini mengenai pengaruh penggunaan model pembelajaran *Role Playing* terhadap peningkatan hasil belajar psikomotor siswa dibandingkan dengan model pembelajaran *Group Investigation* di SMK Pasundan 1 Kota Bandung. Dimana yang menjadi objek penelitian yaitu siswa kelas XII pada Program Keahlian Administrasi Perkantoran di SMK Pasundan 1 Kota Bandung.

3.2 Metode Penelitian

Metode penelitian memberikan pedoman mengenai langkah-langkah yang harus dilakukan dalam penelitian untuk memecahkan masalah yang diteliti karena metode penelitian berkaitan dengan prosedur dan teknik yang harus dilakukan dalam suatu penelitian, Sugiyono (2008:2) mengemukakan bahwa “metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu”. Penelitian ini menggunakan metode *Quasi experimental* dengan *Nonequivalent control group design* (rancangan tes awal-tes akhir kelompok eksperimen dan kontrol yang sampelnya tidak diambil secara acak). Sugiyono (2010:114) menjelaskan *Quasi experimental* bahwa:

“Bentuk desain eksperimen ini merupakan pengembangan dari *true experimental design*, yang sulit dilaksanakan. Desain ini mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Walaupun demikian desain ini lebih baik dari *pre-experimental design*. *Quasi-experimental design*, digunakan karena pada kenyataannya sulit mendapatkan kelompok kontrol yang digunakan untuk penelitian”.

Adapun desain penelitian menggunakan *Nonequivalent control group* dalam desain ini terdapat satu kelompok. Selanjutnya dari satu kelompok tersebut yang setengah diberi perlakuan model pembelajaran *Role Playing* dan yang setengah lagi tidak. O_1 dan O_3 merupakan hasil belajar psikomotor siswa sebelum ada perlakuan *Role Playing*. O_2 adalah hasil belajar psikomotor siswa setelah diberi perlakuan selama kurang lebih satu bulan. O_4 adalah hasil belajar psikomotor siswa yang tidak diberi model pembelajaran *Role Playing*. Pengaruh model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar psikomotor siswa adalah $(O_2-O_1)-(O_4-O_3)$.

O_1	X	O_2
O_3		O_4

Sumber: Sugiyono, 2010:116

Gambar 3.1
Desain Penelitian *Nonequivalent Control Group*

Keterangan :

- O = Kelompok sampel.
- X = Model pembelajaran *Role Playing*.
- O_1 dan O_3 = Hasil belajar psikomotor siswa sebelum ada perlakuan.
- O_2 = Hasil belajar psikomotor siswa setelah diberikan *Role Playing*.
- O_4 = Hasil belajar psikomotor siswa yang tidak diberikan *Role Playing*.

3.3 Sumber Data

Sumber data penelitian yang digunakan adalah sumber-sumber data yang diperlukan untuk penelitian tersebut diperoleh baik secara berhubungan langsung dengan objek penelitian maupun secara tidak langsung. Untuk menjaga kevalidan

dari data yang diperoleh oleh karena itu penulis menggunakan sumber data yang meliputi :

1. Data Primer

Sumber data primer merupakan sumber data dimana data tersebut diperoleh secara langsung dari lapangan melalui tes praktek, observasi awal penelitian, dokumen sekolah.

2. Data Sekunder

Sumber sekunder dalam penelitian ini diambil dari sumber-sumber lain, yakni buku-buku yang menunjang, karya ilmiah, maupun dokumen yang memiliki keterkaitan dengan penelitian ini.

3.4 Skenario Pembelajaran

Dalam penelitian eksperimen terdapat langkah-langkah model pembelajaran *Role Playing* (kelas eksperimen) dan model pembelajaran *Group Investigation* (kelas kontrol) adalah sebagai berikut :

Tabel 3.1
Skenario Pembelajaran

Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	Model Pembelajaran <i>Group Investigation</i>
<p>1. Tahap Persiapan</p> <p>a) Guru membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)</p> <p>b) Guru menyiapkan materi yang akan dibahas</p> <p>c) Menyiapkan daftar periksa untuk <i>pretest</i> dan <i>posttest</i></p>	<p>1. Tahap Persiapan</p> <p>a) Guru membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)</p> <p>b) Guru menyiapkan materi yang akan dibahas</p> <p>c) Menyiapkan daftar periksa untuk <i>pretest</i> dan <i>posttest</i></p>

<p>2. Pelaksanaan</p> <p>A. Pendahuluan</p> <p>a) Guru mengkondisikan kelas dan memeriksa kehadiran</p> <p>b) Apersepsi: guru mengulas tentang materi pelajaran sebelumnya</p> <p>c) Motivasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru memberikan pretest kepada siswa - Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai - Guru menjelaskan langkah-langkah model pembelajaran <i>Role Playing</i> - Guru meminta siswa membentuk 4 kelompok untuk <i>Role Playing</i> 	<p>2. Pelaksanaan</p> <p>A. Pendahuluan</p> <p>a) Guru mengkondisikan kelas dan memeriksa kehadiran</p> <p>b) Apersepsi: guru mengulas tentang materi pelajaran sebelumnya</p> <p>c) Motivasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru memberikan pretes kepada siswa - Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai kepada siswa - Guru meminta siswa membentuk 4 kelompok untuk melaksanakan <i>Group Investigation</i>
<p>B. Kegiatan Inti</p> <p>a) Guru mengemukakan masalah mengenai cara membuat dokumen untuk perjalanan bisnis luar negeri</p> <p>b) Guru membuat kertas untuk mengkocok materi yang akan diperankan oleh kelompok siswa, dan dilakukan pengocokan</p> <p>c) Guru menyusun tahap-tahap bermain peran. Memberikan gambaran dialog dan siswa harus</p>	<p>B. Kegiatan inti</p> <p>a) Guru mengemukakan masalah mengenai cara membuat dokumen untuk perjalanan bisnis luar negeri</p> <p>b) Guru mengkocok materi yang harus dibahas oleh setiap kelompok</p> <p>c) Merencanakan kerjasama, siswa dan guru merencanakan prosedur belajar khusus, tugas</p>

<p>mengembangkan dialog yang telah guru berikan</p> <p>d) Guru menyiapkan lembar pengamatan, pengamatan dilakukan oleh siswa yang tidak bermain peran</p> <p>e) Pemeranan, hal ini dilakukan oleh siswa yang sudah mendapatkan giliran tampil</p>	<p>dan tujuan umum yang konsisten</p> <p>d) Implementasi, para siswa melaksanakan rencana yang telah dirumuskan diatas</p> <p>e) Analisis dan sintesis, para siswa menganalisis dan menyintesis berbagai informasi dari tahap implementasi</p> <p>f) Penyajian hasil akhir, semua kelompok menyajiakan suatu presentasi yang menarik dari berbagai topik yang telah dipelajari agar semua siswa dalam kelas saling terlibat dan mencapai suatu perspektif yang luas mengenai topik tersebut.</p>
<p>3. Kegiatan penutup</p> <p>a) Diskusi dan evaluasi, mendiskusikan masalah-masalah serta pertanyaan yang muncul dari siswa</p> <p>b) Pengambilan keputusan yang telah dilakukan</p> <p>c) Guru menutup pembelajaran dan menginformasikan kepada siswa tentang kelompok yang akan tampil dipertemuan selanjutnya</p>	<p>4. Kegiatan penutup</p> <p>a) Guru membuat kesimpulan bersama siswa mengenai materi pembelajaran yang dipelajari</p> <p>b) Guru memberikan <i>posttest</i> secara perorangan</p>

Sumber : Peneliti, 2014

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah. Instrumen untuk tes psikomotor dapat berupa 1) tes tertulis (paper and pencil test), 2) tes identifikasi, 3) tes simulasi, 4) tes contoh kerja (work sample). Daftar cek mudah digunakan untuk menilai tes psikomotor dimana guru/ pengamat tinggal memberi tanda cek (“”) pada kompetensi yang muncul. (Asep Jihad, 2013:83)

Pada penelitian ini peneliti menggunakan daftar cek mengenai persiapan dokumen perjalanan bisnis luar negeri sebagai instrumen penelitian. Penyusunan butir soal daftar cek berisi seperangkat butir soal yang mencerminkan rangkaian tindakan/ perbuatan yang harus ditampilkan oleh peserta ujian, yang merupakan indikator-indikator dari keterampilan yang akan diukur. Oleh karena itu dalam menyusun daftar cek hendaknya: 1) carilah indikator-indikator penguasaan keterampilan yang diujikan 2) susunlah indikator-indikator tersebut sesuai dengan urutan penampilannya. Kemudian dilakukan pengamatan terhadap subjek yang dinilai untuk melihat pemunculan indikator-indikator yang dimaksud. Jika indikator tersebut muncul maka beri tanda “v” (cek) pada kolom “ya” jika tidak muncul beri tanda “v” (cek) pada kolom “tidak”. (Asep Jihad, 2013:174)

Daftar cek yang dipersiapkan sebanyak 20 butir soal daftar cek. Kemudian nantinya akan diujicobakan untuk dianalisis. Instrumen penelitian perlu dianalisis.

Berikut langkah-langkah menganalisis instrument :

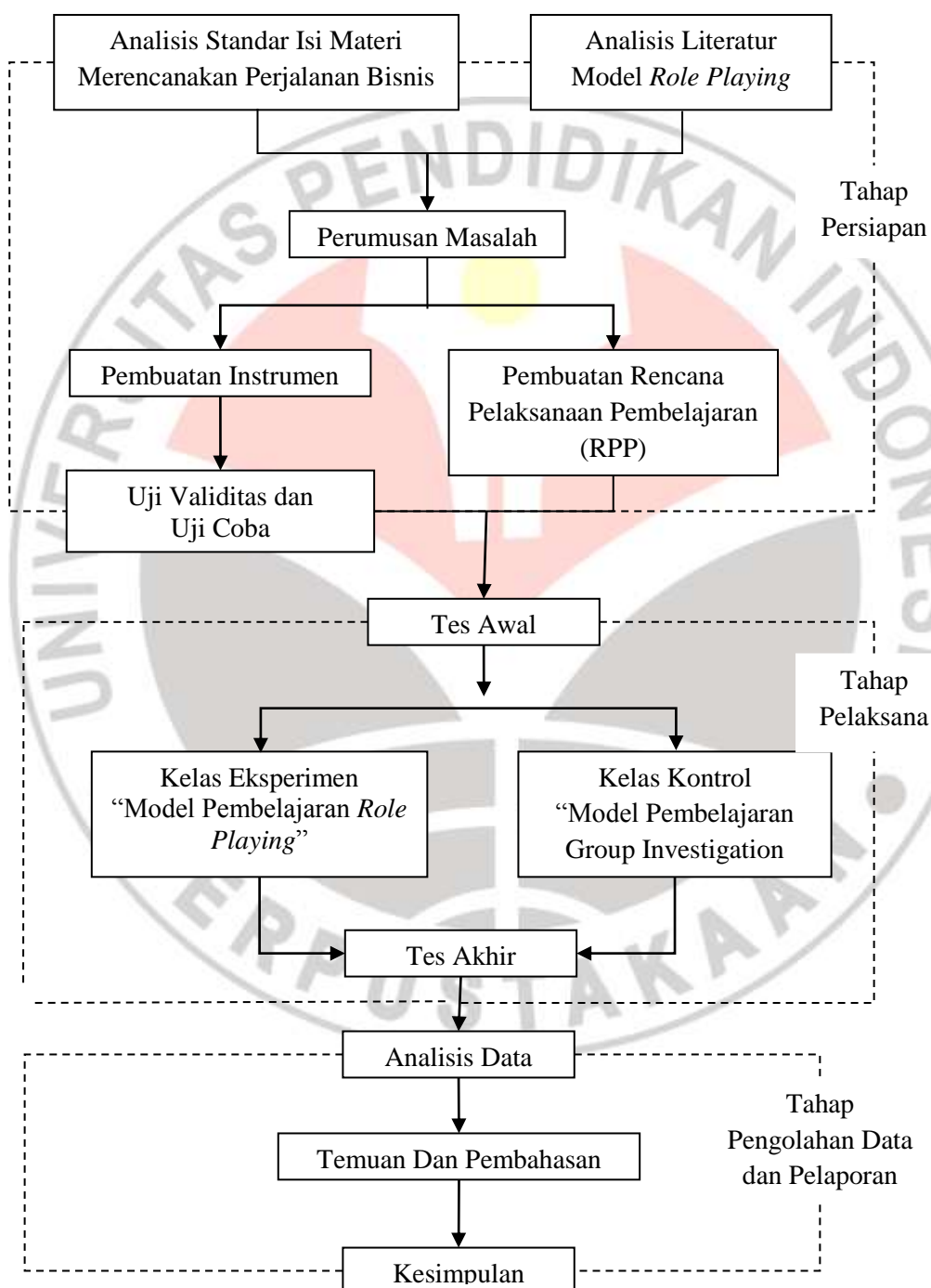
3.5.1 Uji Validitas dan Reabilitas Instrumen

Untuk memperoleh kesahihan dan keajegan dari tiap butir soal daftar cek, perlu dilakukannya uji coba daftar cek. Dari uji coba tersebut diharapkan dapat diketahui validitas dan reliabilitas instrumen tersebut. Sebelum instrumen digunakan dilakukan uji coba terlebih dahulu kepada 40 orang siswa pada kelas XII AP1 di SMK Pasundan 1 Kota Bandung, yang tidak diikutkan dalam penelitian yang sebenarnya.

Data dianalisis menggunakan perangkat lunak *Statistical Product and Service Solution (SPSS) for windows versi 17* yaitu menggunakan *reliability scale*. Pada uji validitas dan reliabilitas, daftar cek persiapan dokumen perjalanan bisnis luar negeri, terdiri dari empat tahap yaitu membuat paspor, membuat visa, membuat yellow card, dan membuat fiskal. Jumlah butir soal daftar cek terdiri dari 5 butir soal membuat paspor, 5 butir soal membuat visa, 5 butir soal membuat yellow card dan 5 butir soal membuat fiskal. Kemudian butir soal daftar cek diujikan terhadap 40 orang sampel lain selain kelompok sampel penelitian. Setelah semua daftar cek diujicobakan data yang di dapat dari uji coba tersebut akan diproses menggunakan *SPSS 17,0*.

3.6 Alur Penelitian

Langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian tertuang dalam alur penelitian. Adapun langkah-langkah penelitian terdapat pada gambar 3.2



Sumber : Peneliti, 2014

Gambar 3.2
Alur Penelitian

3.7 Teknik Analisis Data

Teknik pengolahan data dalam penelitian ini menggunakan penghitungan komputasi program *SPSS (Statistical Product and Service Solution) versi 17.0 for windows* karena program ini ditujukan kepada pengguna statistik yang tidak ingin direpotkan dengan perhitungan manual statistik yang melelahkan, namun tetap ingin memperoleh output statistik yang akurat dan dapat dimengerti (Singgih 2010:vi). Adapun langkah pengolahan tersebut yaitu:

1. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui variabel yang akan dianalisis atau data yang diperoleh berdistribusi normal. Peneliti menggunakan teknik analisis dengan menggunakan *Kolmogorov Smirnov Z* untuk mengetahui normalitas data. Kondisi data berdistribusi normal menjadi syarat untuk menguji hipotesis menggunakan statistik parametrik. Apabila data tidak berdistribusi normal maka disarankan pengolahan data menggunakan statistik non parametrik.
2. Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah beberapa varian populasi adalah sama atau tidak. Uji ini dilakukan sebagai prasyarat dalam analisis *Independent sample t-test*. Asumsi yang mendasari dalam analisis varian. Sebagai kriteria pengujian, jika nilai signifikansi lebih dari 0,05 maka dapat dikatakan bahwa varian dari dua atau lebih kelompok data adalah sama. Buka file data, menu *analyze, compare means, one way anova*, pilih *option* dan klik *Homogeneity of variance test*.
3. Analisis pertama menggunakan statistik parametrik sub menu, *Paired sample t-test* untuk menguji subjek yang sama tetapi mengalami dua pengukuran atau

perlakuan yang berbeda. yaitu tes awal dan tes akhir kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Buka file *uji_t_paired*, menu *analyze, compare-means, paired-samples T test*.

4. Analisis kedua menggunakan statistik parametrik sub menu, *Independent sample t-test* untuk menguji perbedaan hasil tes awal dan akhir kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, apakah terdapat perbedaan atau tidak. Buka file *uji_independent_sample_t_test*, menu *analyze, compare-means, independent-samples T test*.

