

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Jenis Penelitian**

Metode penelitian pada umumnya adalah cara yang digunakan peneliti untuk mencapai tujuan dan menentukan jawaban atas masalah yang diajukan (Arikunto, 2019, hlm. 136). Metode penelitian dapat diklasifikasikan berdasarkan tujuan dan tingkat kealamiahannya (*natural setting*) objek yang diteliti. Berdasarkan tujuan metode penelitian dapat diklasifikasikan menjadi penelitian dasar (*basic research*), penelitian terapan (*applied research*) dan penelitian pengembangan (*research and development*). Selanjutnya berdasarkan tingkat kealamiahannya, metode penelitian dapat dikelompokkan menjadi metode penelitian eksperimen, survey dan naturalistik.

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen yang termasuk salah satu metode kuantitatif. Metode ini dapat digunakan oleh peneliti untuk melakukan percobaan serta mencari pengaruh suatu variabel atau perlakuan tertentu terhadap variabel lain dalam kondisi yang dikendalikan. Menurut Purwanto dalam (Jakni, 2016) bahwa penelitian eksperimen adalah penelitian dengan variabel terikat, variabel tersebut yang hendak dianalisis dengan terencana kehadirannya dengan ditentukan menggunakan suatu *treatment* (perlakuan). Selanjutnya Sugiyono (2016) mengatakan penelitian eksperimen merupakan suatu penelitian yang digunakan untuk mengetahui pengaruh pemberian perlakuan pada kondisi yang dikendalikan.

Jenis penelitian eksperimen ini di penelitian ini menggunakan jenis *Pre-Eksperimen*. Sugiyono (2014, hlm. 74) *Pre-Experimental Designs* dikatakan *pre-experimental design*, karena penelitian ini masih mempunyai variabel luar yang tentunya akan berpengaruh pada terbentuknya variabel dependen, dependen ini bukan dipengaruhi oleh variabel independen. Hal ini bisa terjadi karena tidak adanya variabel kontrol, sampel dipilih secara acak. Rancangan penelitian ini menggunakan *One Group Pretest-Posttest*. Artinya dilangsungkan kepada satu kelompok saja, tanpa kelompok pembandingan.

Berdasarkan pernyataan tersebut disimpulkan bahwa penelitian ini menggunakan penelitian jenis *pre-eksperimen* untuk mengetahui hasil dari pengaruh metode *Role Playing* berbantuan media pembelajaran video animasi teradap keterampilan berbicara siswa SD, dengan metode *Role Playing* sebagai variabel bebas dan keterampilan berbicara siswa sebagai variabel terikat.

### 3.2 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain *pre-eksperimental design* jenis *One Group Pretest-Posttest*. Sugiyono (2014, hlm. 109) mengatakan bahwa desain *pre-eksperimen* tipe *one group pretest-posttest* ialah rancangan yang meliputi hanya satu kelompok atau kelas yang diberikan *pretest* dan *posttest*. Arikunto (2010, hlm. 124) berpendapat bahwa jenis penelitian *Pre-Eksperimen* tipe *one group pretest-posttest* merupakan penelitian yang memberikan subjek 2 jenis tes, yaitu tes sebelum diberikannya *treatment* atau perlakuan dan tes setelah diberikannya *treatment*. Desain penelitian ini cocok untuk digunakan jika dilihat dari tujuan penelitian ini adalah untuk mencari tahu pengaruh dari metode *Role Playing* berbantuan media pembelajaran video animasi terhadap keterampilan berbicara siswa kelas V dan mengetahui keterampilan berbicara siswa sebelum dan setelah diaplikasikannya metode *Role Playing* berbantuan media pembelajaran video animasi. Hasil penelitian yang menggunakan metode tersebut dianggap mampu memberikan data yang akurat mengenai perubahan kemampuan siswa dalam keterampilan berbicara dilihat dari sebelum dan sesudah digunakannya media.

Pada penelitian ini, siswa diberikan 2 macam tes yang akan mengukur kemampuan keterampilan berbicara dan pemahaman siswa dalam memahami teks yang akan mereka praktekan dalam metode *Role Playing*. Tes pertama, siswa diberikan teks drama yang akan mereka peragakan pada metode *Role Playing* untuk melihat kemampuan keterampilan berbicara mereka. Kemudian setelah mereka melakukan kegiatan *Role Playing*, siswa akan diberikan soal *pretest* untuk mengukur kemampuan pemahaman siswa pada teks drama yang sudah mereka peragakan di depan kelas. Selanjutnya setelah siswa diberikan *treatment*, siswa akan diberikan tes kedua yaitu *posttest*, dengan tujuan melihat apakah ada peningkatan pada keterampilan berbicara siswa di kelas.

Sugiyono (2017, hlm. 74) menggambarkan desain penelitian One Group pretest-posttest sebagai berikut;

$$O_1 \text{ X } O_2$$

Keterangan :

$O_1$  = Nilai pretest (sebelum diberikan perlakuan)

$O_2$  = Nilai posttest (setelah diberikan perlakuan)

X = Pemberian perlakuan dengan *Role Playing* berbantuan film animasi

Pengaruh pemberian perlakuan = ( $O_1 - O_2$ )

### 3.3 Populasi dan Sampel

#### 3.3.1 Populasi

Menurut Handayani (2020), populasi adalah totalitas dari setiap elemen yang akan diteliti yang memiliki ciri sama, bisa berupa individu dari suatu kelompok, peristiwa, atau sesuatu yang akan diteliti. Populasi merupakan keseluruhan objek yang menjadi sasaran penelitian. Semakin besar cakupan populasi tersebut, maka semakin besar pula sampel yang digunakan. Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Pela Mampang 03 Pagi, Jakarta Selatan.

#### 3.3.2 Sampel

Menurut Sugiyono (2018, hlm. 131) sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Sampel penelitian adalah sebagian dari populasi yang diambil sebagai sumber data dan dapat mewakili seluruh populasi. Jumlah sampel yang digunakan diusahakan jangan sampai terlalu sedikit. Sampel pada penelitian ini dipilih dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Menurut Sugiyono (2018, hlm. 138) *Purposive sampling* adalah pengambilan sampel dengan menggunakan beberapa pertimbangan tertentu sesuai dengan kriteria yang diinginkan untuk dapat menentukan jumlah sampel yang akan diteliti.

Sampel pada penelitian ini, dipilih dengan ketentuan yaitu siswa kelas V dengan rentang usia 10-12 tahun dan aktif mengikuti pembelajaran di sekolah. Sampel pada populasi yaitu sebanyak 24 siswa di kelas V Sekolah Dasar Negeri

Pela Mampang 03 Pagi, Jakarta Selatan. Dengan jumlah siswa laki-laki 13 siswa dan jumlah siswa perempuan 13 siswa.

### 3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah suatu cara untuk menghimpun atau mengumpulkan data-data dalam penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan menggunakan metode tes, observasi, dan wawancara.

#### 3.4.1 Teknik Tes

Penelitian ini juga menggunakan metode tes. Menurut Nana Sudjana (2014, hlm. 35), tes sebagai alat penilaian adalah pertanyaan-pertanyaan yang diberikan kepada siswa untuk mendapat jawaban dari siswa dalam bentuk lisan (tes lisan), dalam bentuk tulisan (tes tulisan), atau dalam bentuk perbuatan (tes tindakan). Tes adalah prosedur yang sistematis guna memberi deskripsi sejumlah atau lebih ciri seseorang dengan bantuan skala numerik atau suatu sistem kategoris. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa tes adalah prosedur yang sistematis.

Ada dua macam tes yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *pretest* dan *posttest*. Dalam penelitian dan pengumpulan data dengan *pretest* digunakan untuk mengetahui kondisi awal subjek sebelum diberi perlakuan dengan menggunakan metode *Role Playing* berbantuan media audiovisual video animasi. Selanjutnya *posttest* digunakan untuk mengetahui kondisi subjek setelah diberi perlakuan dengan menggunakan metode *Role Playing* berbantuan media audiovisual film animasi. Tes pada penelitian ini dengan menggunakan tes lisan untuk melihat keterampilan berbicara pada siswa dan tes tulisan untuk melihat pemahaman pada siswa. Perbandingan antara nilai *pretest* dan *posttest* merupakan pengaruh metode *Role Playing* berbantuan media topbergam terhadap keterampilan berbicara siswa.

#### 3.4.2 Teknik Non Tes

Adapun teknik non tes ini dilakukan melalui pengamatan yang mengacu pada lembar observasi, hal ini sejalan dengan pendapat Jasmani Winarno (dalam Mustafa, P.S., dkk, 2020, hlm. 66) yang mengatakan bahwa pengumpulan data non tes dapat berupa angket, kuisisioner, wawancara, observasi, inventori, dan dokumentasi. Pada penelitian ini menggunakan jenis observasi dan wawancara.

### 3.5 Instrumen Penelitian

Menurut Hamzah (2014, hlm. 92) instrument adalah seperangkat alat ukur yang berupa tulisan, materi, lisan yang dipakai untuk mengukur sesuatu. Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian (Purwanto, 2018). Instrumen penelitian dikelompokkan berdasarkan proses pengumpulan datanya, terbagi menjadi dua yaitu instrument tes dan instrument non tes.

Instrumen penelitian dibuat untuk satu tujuan penelitian tertentu yang tidak bisa digunakan oleh penelitian yang lain, sehingga peneliti harus merancang sendiri instrument yang akan peneliti gunakan. Susunan instrumen untuk setiap penelitian tidak selalu sama dengan penelitian lainnya karena tujuan dan mekanisme yang berbeda-beda. Instrumen penelitian digunakan untuk mengukur variabel-variabel yang diteliti.

Data yang terkumpul nantinya akan dideskripsikan dan dilampirkan atau digunakan untuk menguji hipotesis yang diajukan dalam suatu penelitian. Melihat dari tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian ini juga berdasarkan teori yang dikembangkan, maka peneliti memutuskan untuk menggunakan metode tes sebagai salah satu instrumen penelitian.

#### 3.5.1 Instrumen Tes

Tes menurut Arikunto (2012, hlm. 67) adalah alat bantu prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana, dengan cara dan aturan-aturan yang sudah ditentukan. Instrumen tes dapat membantu mengukur variabel-variabel yang akan diteliti dilihat dari tujuan yang ingin dicapai dan berdasarkan teori yang ada. Menurut Yusuf (2015, hlm. 93) tes adalah suatu prosedur yang spesifik dan sistematis untuk mengukur tingkah laku seseorang atau suatu pengukuran yang bersifat objektif mengenai tingkah laku seseorang dengan bantuan angka, skala atau dengan sistem kategori.

Sedangkan menurut Aini (2017, hlm. 6) sebuah tes dapat mengukur aspek-aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotor (keterampilan). Hal yang diukur adalah tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi yang diajarkan. Dalam penelitian ini yang akan dinilai adalah aspek psikomotor mereka menggunakan tes lisan. Berikut ini instrumen tes lisan pada penelitian ini.

Tabel 3.1 Instrumen Tes Lisan

Aspek	Indikator Kemampuan	Indikator Soal	Level Kognitif	Tes	
				Bentuk Tes	Nomor Soal
1. Lafal dan Ucapan	Dalam memberikan informasi dan tanggapan, mengucapkan bunyi atau kata-kata secara jelas.	Siswa mampu menjawab soal dengan menyebutkan informasi yang ada di teks secara lisan dan memberikan tanggapan secara jelas.	C1	Lisan	1, 2
		Siswa mampu menjawab soal dengan menjelaskan informasi yang ada di teks secara lisan serta memberikan tanggapan secara jelas.	C2	Lisan	3, 6
		Siswa mampu menjawab soal dengan menentukan informasi yang ada di teks secara lisan serta	C3	Lisan	4, 7, 8

		memberikan tanggapan secara jelas.			
		Siswa diberikan suatu gambar, siswa mampu menganalisis situasi dan memberikan deskripsi dari gambar tersebut kemudian memberikan tanggapan secara jelas.	C4	Lisan	10
		Siswa mampu menafsirkan suatu pesan pada teks dan memberikan tanggapan secara jelas dari teks yang sudah mereka pahami.	C5	Lisan	9
		Siswa mampu menyusun kembali cerita yang sudah mereka	C6	Lisan	5

		perankan secara lisan dan memberikan tanggapan secara jelas dengan bahasa mereka.			
2. Volume Suara	Dalam memberikan informasi mengekspresikan diri dengan volume suara yang terdengar dengan jelas oleh semua siswa.	Siswa mampu menjawab soal dengan menyebutkan secara lisan menggunakan kata dan mengembangkan kalimat dengan volume suara yang nyaring dan terdengar jelas	C1	Lisan	1, 2,
		Siswa mampu menjawab soal dengan menjelaskan dan menyimpulkan secara lisan menggunakan kata dan mengembangkan kalimat dengan volume suara yang nyaring	C2	Lisan	3, 6



		dan terdengar jelas			
		Siswa mampu menjawab soal dengan menentukan informasi yang ada di teks secara lisan menggunakan kata dan mengembangkan kalimat dengan volume suara yang nyaring dan terdengar jelas	C3	Lisan	4,7,8
		Siswa diberikan suatu gambar, siswa mampu menganalisis situasi dan memberikan deskripsi dari gambar tersebut kemudian memberikan	C4	Lisan	10

		tanggapan dengan volume suara yang nyaring dan terdengar jelas			
		Siswa mampu menafsirkan suatu pesan pada teks dan memberikan tanggapan menggunakan kata dan pngembangkan kalimat dengan tata bahasa yang baik.	C5	Lisan	9
		Siswa mampu menyusun kembali cerita yang sudah mereka perankan menggunakan kata dan pengembangan kalimat dengan tata bahasa yang baik.	C6	Lisan	5

3. Kelancaran berbicara	Mengucapkan informasi dan tanggapan dengan kata atau kalimat dengan lancar	Siswa mampu menjawab soal dengan menyebutkan secara lisan dengan pengucapan kata dan kalimat secara lancar.	C1	Lisan	1, 2
		Siswa mampu menjawab soal dengan menjelaskan secara lisan dengan pengucapan kata dan kalimat secara lancar.	C2	Lisan	4,7,8
		Siswa mampu menjawab soal dengan menentukan informasi yang ada di teks secara lisan dengan pengucapan kata dan kalimat secara lancar.	C3	Lisan	3,6

		Siswa diberikan suatu gambar, siswa mampu menganalisis situasi dan memberikan deskripsi dari gambar tersebut kemudian memberikan tanggapan dengan pengucapan kata dan kalimat secara lancar	C4	Lisan	10
		Siswa mampu menafsirkan suatu pesan dan memberikan tanggapan dengan pengucapan kata dan kalimat secara lancar	C5	Lisan	9
		Siswa mampu menyusun kembali cerita yang sudah mereka perankan secara lisan dan memberikan	C6	Lisan	5

		tanggapan dengan pengucapan kata dan kalimat secara lancar dengan bahasa mereka.			
4. Hubungan dan ketepatan isi dan topik	Pemahaman informasi berdasarkan topik yang terdapat di dalam teks drama.	Siswa mampu menyebutkan jawaban yang berhubungan dengan topik.	C1	Lisan	1, 2,
		Siswa mampu menjelaskan jawaban yang berhubungan dengan topik.	C2	Lisan	3, 6
		Siswa mampu menentukan jawaban soal yang berhubungan dengan topik.	C3	Lisan	4, 7, 8
		Siswa mampu menyusun kembali cerita yang sudah mereka perankan dengan bahasa mereka.	C6	Lisan	5

		Disajikan sebuah gambar, siswa mampu menganalisis dan membuat gambaran situasi dari gambar yang disajikan.	C4	Lisan	10
		Disajikan sebuah teks bacaan yang berhubungan dengan topik “Hak dan Kewajiban”, siswa mampu menafsirkan suatu pesan dari teks yang ada.	C5	Lisan	9
5. Gerak gerak dan ekspresi	Menampilkan gestur tubuh dan ekspresi ketika berbicara	Siswa mampu menjawab soal dengan menjelaskan secara lisan dan menampilkan gestur tubuh dan ekspresi ketika berbicara	C6	Lisan	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10

Sumber: Shihabuddin (2009, hlm. 197)

**Tabel 3.2 Penilaian Keterampilan Berbicara (*pretest dan posttest*)**

No	NamaSiswa	Aspek Yang Diamati																Jumlah				
		Lafal				Volume				Pemahaman				Kelancaran					Gaya			
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1		4	3	2	1
1																						
2																						
3																						
4																						
5																						
Jumlah																						

**Kriteria Penilaian :****A. Lafal**

4 = Pelafalan fonem jelas, standar, dan intonasi jelas

3 = Pelafalan fonem jelas, standar dan intonasi kurang tepat

2 = Pelafalan fonem kurang jelas, dipengaruhi dialek, dan intonasi kurang tepat

1 = Pelafalan fonem kurang jelas, dipengaruhi dialek, dan intonasi tidak tepat

**B. Volume**

4 = Suara sangat jelas dan terdengar oleh semua orang sepanjang waktu pembicaraan

3 = Suara terdengar jelas dan terdengar oleh 80% orang sepanjang waktu pembicaraan

2 = Suara terdengar kurang jelas dan terdengar oleh 40% orang sepanjang waktu pembicaraan

1 = Suara terdengar tidak jelas dan hampir tidak terdengar sepanjang waktu pembicaraan

**C. Kelancaran**

4 = Pembicaraan lancar sejak awal sampai akhir, jeda tepat

3 = Pembicaraan lancar, jeda kurang tepat

2 = Pembicaraan sering tersendat, jeda tidak tepat

1 = Pembicaraan tersendat-sendat, dan jeda tidak tepat

**D. Pemahaman**

4 = Informasi sangat berhubungan dengan topik dan mudah dipahami

3 = Informasi berhubungan dengan topik tetapi kurang mudah dipahami

2 = Informasi kurang berhubungan dengan topik dan kurang mudah dipahami

1 = Informasi tidak berhubungan dengan topik dan tidak mudah dipahami

**E. Gaya**

4 = Tampil dengan percaya diri sejak awal sampai akhir, ekspresi tepat, luwes

3 = Tampil dengan percaya diri sejak awal sampai akhir, ekspresi kurang tepat, kurang luwes

2 = Tampil dengan agak malu-malu pada beberapa bagian penampilan, ekspresi kurang tepat dan kurang luwes

1 = Tampil dengan malu-malu, ekspresi kurang tepat, dan gerakan kaku

$$\text{Rumus Nilai} = \frac{\Sigma \text{Skor yang diperoleh}}{\Sigma \text{Skor Maksimal}} \times 100$$

**Tabel 3.3 Klasifikasi Nilai Hasil Tes Siswa**

No.	Nilai	Kategori
1.	$80 \geq x$	Sangat Baik
2.	$75 \leq x < 80$	Baik
3.	$70 \leq x < 75$	Cukup
4.	$65 \leq x < 70$	Kurang
5.	$X < 65$	Sangat Kurang

Nilai Kriteria Minimum (KKM) yang berlaku di sekolah tempat penelitian, yaitu di SDN Pela Mampang 03 Pagi adalah 75. Media dikatakan berhasil jika rata-rata hasil tes siswa siswa masuk dalam kategori Baik atau Sangat Baik.



### 3.5.2 Instrumen Non-Tes

Selain dengan menggunakan Tes sebagai instrumen pengumpulan data, terdapat instrumen non-tes sebagai instrumen pengumpulan data. Instrumen non-tes yang digunakan yaitu wawancara dan observasi. Kegiatan wawancara merupakan kegiatan ketika pewawancara memberikan pertanyaan-pertanyaan kepada responden mengenai variabel yang sedang diteliti sebagai upaya untuk mengumpulkan data. Selain wawancara, instrument non-tes selanjutnya yaitu observasi. Instrumen observasi ini digunakan untuk sebagai acuan untuk mengamati dan juga pencatatan hal-hal yang terjadi selama berlangsungnya penelitian.

#### 3.5.2.1 Observasi

Mania (2017, hlm. 221) menjelaskan bahwa observasi adalah cara ataupun metode mengumpulkan data dengan melakukan pemantauan yang sistematis terhadap suatu gejala yang dijadikan sebagai sasaran.

**Tabel 3.4 Lembar Format Observasi**

No.	Kegiatas Belajar Siswa	Pertemuan			Rata-rata
		1	2	3	
1.	Siswa terlibat dalam kegiatan tanya jawab bersama peneliti.				
2.	Siswa merespon instruksi yang diberikan oleh peneliti.				
3.	Siswa mempunyai kepercayaan diri ketika diminta untuk berbicara.				
4.	Siswa berbicara dengan lancar dan tidak tersendat-sendat ketiika sedang memberikan pertanyaan ataupun memberikan jawaban kepada guru dan teman sekelasnya.				

5.	Siswa dapat bersosialisasi seperti berdiskusi atau kerjasama secara kelompok dengan teman sekelasnya.				
6.	Siswa dapat memerankan perannya dalam <i>Role Playing</i> bersama teman sekelompoknya.				
7.	Siswa secara aktif, berbicara dalam menggunakan Metode <i>Role Playing</i> .				
8.	Siswa mampu mengungkapkan pendapat mereka tentang pembelajaran yang telah dipelajari hari ini.				
Rata-rata Total					

$$\text{Nilai} = \frac{\Sigma \text{Skor yang diperoleh}}{\Sigma \text{Skor Maksimal}} \times 4$$

Skala Penilaian:

Sangat Baik = 3,50 – 4,00

Baik = 2,75 – 3,49

Cukup = 2,00 – 2,74

Kurang = >2,00

### 3.5.2.2 Wawancara

Wawancara digunakan penulis untuk mengumpulkan data mengenai keterampilan berbicara di kelas V. Wawancara ini dilakukan untuk menemukan serta mengkonfirmasi permasalahan yang ada serta mencari tahu bagaimana kondisi keterampilan berbicara di kelas. Wawancara ini dilakukan kepada guru kelas V sebagai pengamat keterampilan berbicara siswa kelas V di kelas.

Tabel 3.5 Lembar Pertanyaan Wawancara

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana sejauh ini keterampilan berbicara siswa kelas 5?	
2.	Bagaimana sikap siswa ketika diberikan pertanyaan secara lisan maupun ketika diminta untuk memberikan tanggapan mereka?	
3.	Bagaimana sikap kepercayaan diri siswa untuk berbicara di kelas?	
4.	Apa metode pembelajaran yang sering diterapkan Bapak/Ibu Guru dalam kegiatan pembelajaran?	
5.	Apa yang Bapak/Ibu terapkan dalam meningkatkan ataupun mendorong kegiatan berbicara siswa?	
6.	Adakah kendala dalam kegiatan berbicara siswa di kelas? Jika ada apa?	
7.	Pernahkah Bapak/Ibu guru menggunakan media pembelajaran di kelas? Jika ada, apa?	
8.	Pernahkah Bapak/Ibu Guru memakai metode <i>Role Playing</i> sebagai metode pembelajaran di kelas?	

### 3.6 Teknik Analisis Data

Data yang telah terkumpul selanjutnya akan dihitung sesuai dengan kebutuhan penelitian dan dianalisis. Perhitungan data akan menggunakan beberapa rumus tertentu untuk mendapatkan ringkasan dan kesimpulan dari data yang sudah terkumpul. Menganalisis dan menafsirkan data dilakukan dengan alat ukur baku. Analisis dilakukan dengan mengarah pada rumusan

masalah dan tujuan dilakukannya penelitian ini yaitu mengetahui pengaruh metode *Role Playing* terhadap kemampuan berbicara berbantuan media pembelajaran video animasi.

### 3.6.1 Uji Normalitas

Data pretest dan posttest yang telah terkumpul pada kelas eksperimen akan digunakan uji normalitas Kolmogorov Smirnov. Uji normalitas merupakan suatu pengujian untuk melihat apakah data yang digunakan memiliki distribusi normal atau tidak (Ghozali, 2018, hlm. 161). Untuk melakukan uji normalitas akan menggunakan aplikasi SPSS versi 25.0 for Windows.

Hipotesis yang digunakan adalah:

$H_0$  : Data keterampilan berbicara siswa berdistribusi normal

$H_1$  : Data keterampilan berbicara siswa berdistribusi tidak normal

Berikut adalah syarat dalam uji normalitas Kolmogorov Smirnov:

- 1)  $H_0$  : diterima Jika  $p\text{-value (Sig.)} > 0,05$ , data berdistribusi normal
- 2)  $H_1$  : ditolak Jika  $p\text{-value (Sig.)} \leq 0,05$ , data berdistribusi tidak normal.

Apabila data berdistribusi normal, selanjutnya akan dilakukan uji homogenitas dengan uji *Levene* pada aplikasi SPSS versi 25. Namun jika data tidak berdistribusi normal, maka dilakukan uji *Mann-Withney U*.

### 3.6.2 Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui homogenitas (persamaan) dari beberapa varian data. Pengujian ini menggunakan aplikasi SPSS versi 25 dengan kriteria sebagai berikut:

Hipotesis:

$H_0$  : Data keterampilan berbicara siswa bervariasi homogen.

$H_1$  : Data keterampilan berbicara siswa bervariasi tidak homogen.

Berikut adalah syarat dalam uji homogenitas:

- 1)  $H_0$  : diterima jika  $p\text{-value (Sig.)} > \alpha$  atau 0,05, data bervariasi homogen.
- 2)  $H_1$  : ditolak jika  $p\text{-value (Sig.)} \leq \alpha$  atau 0,05, data bervariasi tidak homogen.

### 3.6.3 Uji T

Uji T efektif untuk mengidentifikasi perbedaan antara hasil tes pemahaman membaca yang diperoleh sebelum menggunakan Metode *Role Playing* dan yang diperoleh setelah penggunaan Metode *Role Playing*. SPSS digunakan untuk menjalankan uji T. Peneliti terlebih dahulu menetapkan hipotesis sebelum menggunakan uji t.

Hipotesis :

H<sub>0</sub> : Tidak terdapat pengaruh dalam penerapan metode *Role Playing* berbantuan media video animasi terhadap keterampilan berbicara siswa sekolah dasar.

H<sub>1</sub> : Terdapat pengaruh dalam penerapan metode *Role Playing* berbantuan media video animasi terhadap keterampilan berbicara siswa sekolah dasar.

Berikut adalah syarat pengujian dengan taraf signifikansi 5% (Sig.) 0,05:

H<sub>0</sub> diterima apabila *p-value* (Sig.) > 0,05.

H<sub>0</sub> ditolak apabila *p-value* (Sig.) ≤ 0,05.

### 3.6.4 Uji Regresi Linear Sederhana

Uji regresi linear sederhana dilakukan untuk mencari hubungan satu arah antara variabel bebas dan juga variabel terikat, keterhubungan antara dua variabel ini perlu dihitung agar bias diketahui seberapa besar pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikatnya. Uji ini dilakukan dengan menggunakan bantuan dari aplikasi *SPSS* versi 25.

### 3.6.5 Uji N-Gain

Untuk menentukan apakah perlakuan yang dilakukan dapat meningkatkan kemampuan siswa, maka data n-gain digunakan. Efektivitas penggunaan model pembelajaran khusus dalam penelitian *one group pretest posttest* dapat dibuktikan dengan N-Gain. Selisih antara hasil kegiatan *pretest* dan *posttest* juga merupakan tujuan dari n-gain. Tes N-Gain digunakan untuk menunjukkan pentingnya penguatan dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman. Berikut rumusnya.

$$N - Gain = \frac{\text{Skor } posttest - \text{skor } pretest}{\text{Skor ideal} - \text{skor } pretest}$$

Setelah menghitung N-Gain, kemudian dilakukan interpretasi sebagai berikut :

**Tabel 3.6 Klasifikasi Nilai *N-Gain***

<b>Nilai <i>N-Gain</i></b>	<b>Kategori</b>
$0,70 < n \leq 1,00$	Tinggi
$0,30 < n \leq 0,70$	Sedang
$0,01 < n \leq 0,30$	Rendah
$0,00 = n$	Stabil
$N < 0,00$	Menurun

Sumber : Meltzer (dalam Oktavia, dkk, 2019, hlm. 589)