

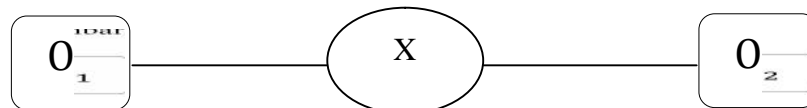
III. METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan rangkaian cara atau kegiatan pelaksanaan penelitian yang didasari oleh asumsi–asumsi dasar pandangan–pandangan filosofis dan ideologis, pertanyaan dan isu–isu yang dihadapi. Penelitian ini menggunakan metode *Quasi Eksperimen (Eksperimen Semu)*. Menurut Nana Syaodih (2007: 207) mengatakan eksperimen ini disebut Quasi, karena bukan merupakan eksperimen murni tetapi seperti murni, seolah-olah murni.

B. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain *One Grup Pretest-Posttest*. Pada penelitian ini diberikan pre-test sebelum diberi perlakuan, dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan (Sugiyono, 2014:74). Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2 : Desain *One-Group Pretest-Posttest*

Keterangan :

O_1 \approx Pre-Tes/observasi diberikan sebelum menggunakan metode bermain peran

X \approx Pemberian atau penggunaan Metode Bermain Peran

O_2 \approx Post-Test/perlakuan diberikan setelah menggunakan metode bermain peran.

C. Prosedur Penelitian

Prosedur Penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan

- a. Pembuatan kisi-kisi instrumen penelitian,
- b. Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang menggunakan metode bermain peran,
- c. Pembuatan lembar observasi/pedoman observasi,
- d. Menyediakan beberapa media/alat yang akan digunakan untuk menunjang pelaksanaan kegiatan bermain.

2. Tahap Pelaksanaan

- a. Pertemuan dilaksanakan 5 (lima) kali pertemuan,
- b. Lembar observasi/pedoman observasi digunakan sebelum dan sesudah pemberian perlakuan dengan menggunakan metode bermain peran.

3. Tahap Pengumpulan Data

- a. Pengamatan pada pembelajaran konvensional (metode ceramah) menggunakan lembar observasi/pedoman observasi,
- b. Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran, kemudian diamati dengan menggunakan lembar observasi/pedoman observasi.

4. Tahap Akhir

Pengolahan dan analisis data hasil penelitian yang diperoleh dengan menggunakan instrumen penelitian dan lembar observasi/pedoman observasi.

D. Waktu dan Tempat Penelitian

1. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 25 Mei sampai 06 Juni 2015 pukul 08.00-10.30 WIB. Pembelajaran dilaksanakan selama 150 menit untuk setiap pertemuannya.

2. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di PAUD Tunas Jaya Bukit Kemiling Permai Kemiling Bandar Lampung Tahun Ajar 2014/2015.

E. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh anak di PAUD Tunas Jaya Bukit Kemiling Permai Bandar Lampung dengan jumlah siswa 23 anak.

2. Sampel

Sampel penelitian ini adalah seluruh anak di PAUD Tunas Jaya Bukit Kemiling Permai Bandar Lampung dengan jumlah siswa 23 anak, 9 anak laki-laki dan 14 anak perempuan. Teknik sampel pada penelitian ini menggunakan sampling jenuh (penuh) atau sampling total. Menurut Sugiyono (2014:85) Sampling jenuh ini adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel.

F. Definisi Variabel Penelitian

1. Definisi Konseptual Variabel

a. Definisi Konseptual : Aktivitas Bermain Peran (X)

Menurut Hamalik (2004: 214) bermain peran adalah model pembelajaran dengan cara memberikan peran-peran tertentu kepada peserta didik dan mendramatisasikan peran tersebut kedalam sebuah pentas.

b. Definisi konseptual : Keterampilan Berbicara (Y)

Menurut Tarigan (2008:17) mendefinisikan keterampilan berbicara sebagai kemampuan mengungkapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan, serta menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan.

2. Definisi Operasional Variabel

a. Definisi operasional : Aktivitas Bermain Peran (X)

Bermain peran adalah cara pembelajaran yang mengharuskan anak untuk memeragakan tokoh-tokoh tertentu dalam situasi tertentu sesuai dengan cerita yang dirancang oleh guru dan kemudian anak memerankan tokoh tersebut dalam suatu pementasan.

Adapun indikator yang akan dicapai sebagai berikut:

- a) Mendengarkan dan menyimak saat orang lain bermain peran
- b) Mengerjakan perintah yang diberikan
- c) Bertanya sesuai dengan tema yang sedang dibahas
- d) Menjawab pertanyaan yang diberikan.

b. Definisi operasional : Keterampilan Berbicara (Y)

Keterampilan Berbicara merupakan kemampuan anak dalam menjawab pertanyaan tentang keterangan/informasi, berani bertanya secara sederhana, bercerita dengan kata yang bervariasi, memberikan keterangan/informasi tentang suatu hal, bertanya sesuai dengan tema yang dibahas, dan menjawab pertanyaan yang diberikan sehingga orang lain yang menerima dapat mengerti maksud dari pembicaraan yang dilakukannya dengan anak tersebut.

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah ketetapan cara-cara yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Adapun metode yang peneliti gunakan dalam pengumpulan data adalah sebagai berikut:

a. Metode Observasi

Observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantara yang penting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan. Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar.

Observasi ini dilakukan peneliti sebelum diberikan perlakuan, saat diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan dengan menggunakan metode bermain peran untuk mengetahui perkembangan keterampilan berbicara di PAUD Tunas Jaya Bukit Kemiling Permai, Bandar Lampung.

b. Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah metode yang ditujukan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi buku-buku yang relevan, peraturan-peraturan, laporan kegiatan, foto-foto, film dokumenter dan data yang relevan dengan penelitian.

H. Teknik Analisis Data

Setelah diberi perlakuan, data yang diperoleh dianalisis untuk mengetahui pengaruh aktivitas bermain peran terhadap keterampilan berbicara anak usia dini. Data yang diperoleh digunakan sebagai dasar dalam menguji hipotesis penelitian. Untuk menyajikan data secara singkat maka perlu menentukan interval, rumus interval dalam Hadi, Sutrisno (2006:176) adalah sebagai berikut:

$$i = \frac{(NT - NR)}{K}$$

Gambar 3. Rumus Interval

Keterangan :

NT = Nilai Tertinggi
 NR = Nilai Terendah
 K = Kategori
i = Interval

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat, yaitu uji analisis tabel dan uji hipotesis. Adapun langkah-langkah dan rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Analisis Tabel

Analisis tabel digunakan untuk mengetahui sebaran data yang diperoleh dari hasil penelitian. Tabel tersebut berbentuk tabel tunggal atau tabel silang.

2. Analisis Uji Hipotesis

Analisis uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah Regresi Linear Sederhana, yaitu untuk mengetahui adanya pengaruh (resiprokal) aktivitas bermain peran terhadap keterampilan berbicara anak usia dini. Rumus regresi linear sederhana menurut (Sugiyono, 2011:261) adalah sebagai berikut:

$$= a + bX$$

Gambar 4. Rumus Regresi Linear Sederhana

Keterangan :

- = Subyek dalam variable dependen yang diprediksikan
- a = Harga Y ketika harga X = 0 (harga konstan)
- b = Angka arah atau koefisien regresi, yang menunjukkan angka peningkatan ataupun penurunan variabel dependen yang didasarkan pada perubahan variabel independen. Bila (+) arah pada garis naik, dan bila (-) maka arah garis turun
- X = Subyek pada variable independen yang mempunyai nilai tertentu

$$= \frac{(\sum \bar{Y})(\sum \bar{X}^2) - (\sum \bar{X})(\sum \bar{Y})}{n \sum \bar{X}^2 - (\sum \bar{X})^2}$$

Gambar 5. Rumus Regresi Linear Sederhana

$$\mathbf{b} = \frac{n \sum \bar{X}\bar{Y} - (\sum \bar{X})(\sum \bar{Y})}{n \sum \bar{X}^2 - (\sum \bar{X})^2}$$

Gambar 6. Rumus Regresi Linear Sederhana