

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode quasi eksperimen (eksperimen semu). Penelitian kuantitatif digunakan untuk memperoleh data berupa angka yang kemudian dianalisis secara statistik untuk mengetahui pengaruh suatu perlakuan terhadap variabel yang diteliti. Metode quasi eksperimen digunakan karena peneliti tidak dapat melakukan pengacakan terhadap subjek penelitian secara penuh, melainkan menggunakan kelas yang telah tersedia di sekolah (Aida, 2025).

Desain penelitian yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design*. Dalam desain ini terdapat dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa penerapan metode *Role Playing* berbantuan media *Role Card*, sedangkan kelas kontrol menggunakan metode pembelajaran yang biasa diterapkan oleh guru. Sebelum diberikan perlakuan, kedua kelompok terlebih dahulu diberikan tes awal (*pretest*) untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik (Soesana, 2023). Selanjutnya, kelas eksperimen diberikan perlakuan (*treatment*), sedangkan kelas kontrol mengikuti pembelajaran tanpa perlakuan khusus. Setelah proses pembelajaran selesai, kedua kelompok diberikan tes akhir (*posttest*) untuk mengetahui hasil belajar peserta didik setelah pembelajaran. (Agustina, 2022) Selanjutnya, hasil *pretest* dan *posttest* dari kedua kelompok dibandingkan dan dianalisis untuk mengetahui pengaruh penerapan metode

Role Playing berbantuan media *Role Card* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas V MIN 3 Padang Pariaman.

Table 3.1 Nonequivalent Control Grup Design

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Kelas Eksperimen	O ₁	x	O ₂
Kelas Kontrol	O ₃	-	O ₄

Kelas Eksperimen: O₁ → X → O₂

Kelas Kontrol: O₃ → – → O₄

Keterangan:

O₁ = *pretest* kelas eksperimen

O₂ = *posttest* kelas eksperimen

O₃ = *pretest* kelas kontrol

O₄ = *posttest* kelas kontrol

X = perlakuan berupa metode *Role Playing* berbantuan media *Role Card*

– = tidak diberikan perlakuan khusus/metode *Role Playing* berbantuan *Role Card*

Bentuk ini memang merupakan pola Nonequivalent Control Group

Design: kelompok eksperimen mendapat O₁–X–O₂, sedangkan kelompok kontrol O₃–O₄. Desain ini digunakan ketika kelompok eksperimen dan kontrol tidak dipilih secara random.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MIN 3 Padang Pariaman, Provinsi Sumatera Barat. Lokasi penelitian dipilih berdasarkan pertimbangan bahwa pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V belum diterapkan metode *Role Playing* berbantuan media *Role Card*. Selain itu, sekolah tersebut memiliki dua

rombongan belajar kelas V yang dapat digunakan sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kedua kelas tersebut memiliki karakteristik yang relatif homogen sehingga sesuai untuk digunakan dalam penelitian dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*.

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2026/2027. Pelaksanaan penelitian meliputi beberapa tahapan, yaitu persiapan penelitian, pelaksanaan *pretest*, penerapan metode *Role Playing* berbantuan media *Role Card* pada kelas eksperimen, pelaksanaan pembelajaran pada kelas kontrol, pelaksanaan *posttest*, serta pengumpulan dan analisis data penelitian. Seluruh tahapan tersebut dilaksanakan untuk memperoleh data mengenai pengaruh metode *Role Playing* berbantuan media *Role Card* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas V MIN 3 Padang Pariaman.

C. Populasi Dan Sampel

1. Populasi

Menurut Amin Nur Fadilah (Amin, 2023) “konsep umum populasi dan sampel penelitian populasi dan sampel merupakan komponen yang sangat penting dalam sebuah penelitian. Populasi adalah keseluruhan objek atau subjek penelitian yang memiliki karakteristik tertentu”. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V di Min 3 Padang Pariaman yang mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia.

Untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai populasi yang diteliti, maka data tersebut disajikan dalam bentuk tabel berikut sehingga

pembaca dapat memahami jumlah dan komposisi populasi secara lebih sistematis. Populasi tersebut disajikan dalam dibawah ini.

Table 3.2 Jumlah Peserta didik Kelas V MIN 3 Padang Pariaman

NO	Kelas	Jumlah Peserta didik
1	VA	17
2	VB	16
Total		33

2. Sampel

Sampel dalam penelitian ini diambil menggunakan teknik *total sampling*, yaitu teknik pengambilan sampel dengan menggunakan seluruh anggota populasi sebagai sampel penelitian.(Annasthasya et al., 2025) Teknik ini digunakan karena jumlah populasi relatif kecil sehingga memungkinkan peneliti untuk meneliti seluruh peserta didik kelas V MIN 3 Padang Pariaman yang berjumlah 33 orang.

Tabel 3.3 Data Awal Sampel

No	Kelas	Jumlah Peserta Didik	Tuntas	Tidak Tuntas	Persentase yang tidak tuntas
1	V A	17 Orang	7 Orang	10 Orang	41,18%
2	V B	16 Orang	6 Orang	10 Orang	37,50%
Jumlah		33 Orang	13 Orang	20 Orang	39,39%

(sumber : Tata Usaha MIN 3 Padang Pariaman)

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa dari 33 peserta didik masih terdapat 54,41% peserta didik yang belum tuntas dengan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) 75-80. Selain rendahnya hasil

belajar pada aspek kognitif, berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan wali kelas V di MIN 3 Padang Pariaman ditemukan bahwa perkembangan aspek afektif dan psikomotor peserta didik juga belum optimal. Pada aspek afektif masih terdapat peserta didik yang kurang aktif dalam pembelajaran, kurang percaya diri dalam menyampaikan pendapat, serta belum terbiasa bekerja sama dalam kegiatan kelompok. Sedangkan pada aspek psikomotor, peserta didik masih mengalami kesulitan dalam keterampilan berbicara, penggunaan intonasi, ekspresi, dan keberanian tampil di depan kelas. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik masih mengalami kesulitan dalam mencapai hasil belajar yang optimal pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Kondisi ini menjadi salah satu permasalahan yang perlu mendapatkan perhatian agar hasil belajar peserta didik dapat ditingkatkan melalui penggunaan metode dan media pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik

D. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi mengenai hal tersebut, kemudian digunakan sebagai dasar dalam menarik kesimpulan. Variabel penelitian dapat berupa karakteristik, sifat, atau kondisi yang memiliki variasi dan dapat diukur (Susianti, 2024).

1. Variabel bebas (*Variabel independen*)

Variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah metode *Role Playing* berbantuan media *Role Card* adalah suatu metode pembelajaran

yang melibatkan peserta didik untuk memerankan suatu tokoh atau situasi tertentu dalam kegiatan pembelajaran dengan bantuan kartu peran (*Role Card*) yang berisi tugas, karakter, atau situasi yang harus dimainkan oleh peserta didik. Metode ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan, keberanian berbicara, serta pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran Bahasa Indonesia melalui kegiatan bermain peran yang lebih menarik dan interaktif (Taufan et al., 2022).

2. Variabel terikat (*Variabel dependen*)

Variabel terikat (Y) dalam penelitian ini adalah hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas V MIN 3 Padang Pariaman, yaitu kemampuan atau tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi pembelajaran Bahasa Indonesia setelah mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar tersebut dapat dilihat dari perubahan nilai atau skor yang diperoleh peserta didik melalui tes yang diberikan sebelum pembelajaran (*pre-test*) dan setelah pembelajaran (*post-test*), sehingga dapat diketahui apakah penggunaan metode *Role Playing* berbantuan media *Role Card* memberikan pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik (muhammad asyorori, 2023).

3. Variabel Control (*Variabel control*)

Menurut Sugiyono (2022), variabel kontrol merupakan variabel yang dikendalikan atau dibuat konstan agar pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat tidak dipengaruhi oleh faktor luar yang tidak

diteliti. Konsep ini banyak digunakan dalam penelitian eksperimen untuk memperoleh hasil penelitian yang lebih objektif dan akurat.

Variabel kontrol merupakan variabel yang dikendalikan atau dibuat tetap oleh peneliti agar hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat tidak dipengaruhi oleh faktor luar yang dapat memengaruhi hasil penelitian. Dalam penelitian ini, variabel kontrol meliputi materi pembelajaran yang diajarkan, waktu pembelajaran, serta pendidik yang disamakan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol agar hasil penelitian yang diperoleh lebih valid.(Ayuningtyas, 2023).

E. Teknik Pengumpulan Data

Untuk menjamin keakuratan dan kelengkapan data, penelitian ini menggunakan beberapa metode pengumpulan data yang disusun secara terstruktur. Setiap teknik yang digunakan memiliki peran spesifik dalam mendukung proses analisis, mulai dari pengumpulan informasi dasar hingga pendalaman aspek tertentu yang dianggap penting. Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui teknik sebagai berikut:

1. Tes

Menurut Wilzani, Mislinawati, Hasniyati, dan Kurniawati (2026) Tes digunakan sebagai instrumen utama untuk mengukur hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik. Tes ini diberikan dalam dua tahap, yaitu pre-test sebelum perlakuan dan post-test setelah perlakuan. Bentuk soal berupa pilihan ganda dan uraian (essay) yang mengacu pada materi sinonim dan antonim, dengan indikator kemampuan memahami isi teks,

menemukan informasi penting, serta berpikir kritis terhadap bacaan.
(Wilzani, 2026)

2. Observasi

Observasi digunakan untuk mengamati secara langsung proses pembelajaran yang berlangsung di kelas. Melalui observasi, peneliti dapat melihat keaktifan peserta didik, keterlibatan mereka dalam kegiatan bermain peran, serta bagaimana proses penerapan metode *Role Playing* berbantuan media *Role Card* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia (Romdona, 2025).

3. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data yang berkaitan dengan penelitian, seperti kondisi sekolah, jumlah peserta didik, daftar nama peserta didik, serta dokumen lain yang mendukung pelaksanaan penelitian. Data dokumentasi ini membantu peneliti dalam melengkapi informasi yang diperlukan selama proses penelitian berlangsung (Nurseng & Sanusi, 2023).

F. Instrumen Penelitian

Kisi-Kisi Instrumen

a. Tes Hasil Belajar (Ranah Kognitif)

1. Tujuan : Mengukur hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Sinonim setelah diterapkan metode *Role Playing* berbantuan media *Role Card*.

2. Teori : Tes hasil belajar disusun berdasarkan Taksonomi Bloom Revisi yang meliputi kemampuan mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), dan menganalisis (C4).
3. Bentuk Soal : Essay.
4. Kisi-Kisi :

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Soal Tes Hasil Belajar Kognitif

No	Indikator	No soal	Bentuk soal	Level kognitif
1	Peserta didik mampu menyebutkan dan menjelaskan pengertian sinonim dan antonim dengan bahasa sederhana.	1,2	Uraian	C1
2	Peserta didik mampu memberikan contoh sinonim dan antonim dari kata yang dikenal sehari-hari.	3,4	Uraian	C2
3	Peserta didik mampu menggunakan sinonim dan antonim untuk menyusun kalimat sederhana yang bermakna	5,6,7,8	Uraian	C3
4	Peserta didik mampu menjelaskan alasan pemilihan sinonim dan antonim dalam kalimat sederhana	9,10	Uraian	C4

Refrensi : (Lestari, 2024)

Kisi-kisi instrumen tes hasil belajar disusun berdasarkan Taksonomi Bloom revisi. Setiap butir soal dirancang untuk mengukur kemampuan kognitif peserta didik pada jenjang C1–C4, yaitu mengingat, memahami, menerapkan, dan menganalisis materi Bahasa Indonesia, khususnya materi sinonim dan antonim. Tes yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk

tes tertulis berupa 10 soal uraian (essay) yang disusun berdasarkan indikator dan kisi-kisi yang telah ditetapkan.

Untuk mendapatkan tes tertulis yang baik, dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

a. Membuat kisi-kisi tes

Kisi-kisi tes disusun berdasarkan indikator hasil belajar pada materi sinonim dan antonim dalam teks cerita atau dialog serta disesuaikan dengan jenjang kognitif C1–C4.

b. Membuat kisi kisi

Beberapa hal yang diperhatikan dalam penyusunan tes adalah sebagai berikut:

1. Mempelajari dan memahami materi sinonim dan antonim sesuai dengan Kurikulum Merdeka kelas V MIN 3 Padang Pariaman.
2. Mengonsultasikan materi dan karakteristik peserta didik kepada guru kelas yang menjadi subjek penelitian.
3. Menyusun 10 soal uraian sesuai dengan kisi-kisi dan indikator yang telah ditentukan.
4. Menyusun kunci jawaban dan pedoman penskoran.
5. Melakukan validasi instrumen kepada validator ahli sebelum soal diujicobakan.
6. Melakukan uji coba instrumen kepada peserta didik yang memiliki karakteristik yang sesuai dengan subjek penelitian uji coba dilakukan

7. Melakukan analisis hasil uji coba untuk mengetahui validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda soal.

Sebelum tes digunakan pada kelas eksperimen dan kontrol di kelas, tes perlu diuji cobakan terlebih dahulu. Peneliti melakukan uji coba tes di kelas V SD 04 Sago . Hasil uji coba dianalisis untuk melihat indeks kesukaran, daya beda, dan reliabilitas soal. Validitas item soal dianalisis menggunakan bantuan program SPSS 27.

1. Uji Validitas

Validitas adalah ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan suatu instrumen. Tes hasil belajar adalah instrumen utama yang digunakan dalam penelitian ini (Ramadhan et al., 2024) tes dinyatakan valid jika hasilnya memenuhi kriteria yang ditetapkan.

Jika yang Anda maksud adalah rumus uji validitas instrumen tes, untuk soal uraian (*essay*) Anda dapat menggunakan korelasi Product Moment Pearson.

Rumus Uji Validitas

$$r_{xy} = \frac{\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{[N\sum X^2 - (\sum X)^2][N\sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan:

= koefisien korelasi antara skor butir soal dengan skor total

= jumlah peserta didik yang mengikuti uji coba

= skor yang diperoleh pada setiap butir soal

= skor total peserta didik

= jumlah skor setiap butir soal

= jumlah skor total

= jumlah kuadrat skor setiap butir soal

= jumlah kuadrat skor total

= jumlah perkalian antara skor butir soal dan skor total

Kriteria pengambilan keputusan:

Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka butir soal dinyatakan valid. Sebaliknya, jika $r_{hitung} \leq r_{tabel}$, maka butir soal dinyatakan tidak valid.

Suatu instrumen penelitian dinyatakan valid apabila mampu mengukur secara tepat dan akurat apa yang seharusnya diukur sesuai dengan variabel penelitian. Pada instrumen tes hasil belajar Bahasa Indonesia, kevalidan setiap butir soal diuji secara empiris dengan mengorelasikan skor setiap butir soal dengan skor total peserta didik menggunakan korelasi Product Moment Pearson. Suatu butir soal dinyatakan valid apabila nilai $(r_{hitung} > r_{tabel})$ pada taraf signifikansi 5%. Sebaliknya, apabila nilai $(r_{hitung} \leq r_{tabel})$, maka butir soal dinyatakan tidak valid sehingga perlu direvisi atau tidak digunakan dalam pengumpulan data penelitian.

Untuk menganalisis validitas item soal menggunakan SPSS, langkah-langkahnya sebagai berikut:

a) Masukkan data ke program SPSS, pilih file

- b) Klik Variable View — ganti nama variabel pada bagian name menjadi Soal 1, Soal 2, dan seterusnya hingga Soal 10, ditambah kolom Total
- c) Masukkan data skor jawaban siswa yang akan dianalisis di Data View
- d) Klik menu Analyze, pilih Correlate, klik Bivariate
- e) Masukkan semua variabel (Soal 1–10 dan Total) ke kotak Variables, centang Pearson, pilih Two-tailed pada Test of Significance, lalu klik OK
- f) Klik Options, centang Means and standard deviation serta Exclude cases pairwise
- g) Klik Continue, lalu klik OK.

Tabel 3.5 Validitas item Soal

Nomor soal	r-Hitung	Nilai Signifikansi	r-Tabel	keterangan
1	0,606	0,017	0,482	Valid
2	0,603	0,017	0,482	Valid
3	0,689	0,005	0,482	Valid
4	0,645	0,009	0,482	Valid
5	0,765	0,001	0,482	Valid
6	0,920	0,001	0,482	Valid
7	0,901	0,001	0,482	Valid
8	0,757	0,001	0,482	Valid
9	0,84	0,001	0,482	Valid
10	0,704	0,003	0,482	Valid

Setelah uji coba di sekolah lain soal uraian yang berjumlah 10 butir dan 10 soal tersebut dinyatakan valid

2. Uji Reliabilitas

Persyaratan bagi tes yaitu validitas dan reliabilitas ini penting. Sebuah tes mungkin reliabelitas tetapi tidak valid. Sebaliknya, sebuah tes yang valid biasanya reliabelitas (Forester et al., 2024)

Untuk soal essay sebanyak 10 soal, rumus reliabilitas yang tepat adalah Cronbach's Alpha, karena setiap soal uraian memiliki skor yang dapat lebih dari 0–1.

$$\text{Rumus reliabilitas Cronbach's Alpha: } r_{11} = \frac{k}{k-1} \left[1 - \frac{(\sum o_i^2)}{o^2} \right]$$

Keterangan:

= koefisien reliabilitas instrumen

= jumlah butir soal (10 soal)

= jumlah varians setiap butir soal

= varians total

Tabel 3.6 Kriteria Tafsiran Reliabilitas

Nilai alpha	kategori
0,90	Sangat tinggi
0,70 - 0,89	Tinggi
0,60 - 0,69	Sedang
0,60	Rendah

Sumber (Sobiri, 2026)

Berdasarkan tabel di atas terlihat jika mendapatkan nilai Cronbach Alpha $\geq 0,90$ ditaksirkan kereliabilitasan soal sangat tinggi, 0,70-0,89 ditaksirkan kereliabilitasan soal tinggi, 0,60-0,69

ditaksirkan kereliabilitasan soal sedang, dan $< 0,60$ ditaksirkan kereliabilitasan soal rendah.

Uji reliabilitas soal menggunakan SPSS. Adapun langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

- a) Langkah pertama, setelah data semua telah dimasukkan, klik Analyze pada menu bar, setelah itu pilih Scale, setelah itu pilih Reliability Analysis.
- b) Setelah itu masukkan semua item soal uraian sinonim-antonim (Soal 1 sampai Soal 10), kecuali item Total, menuju kolom Items di sebelah kanan, setelah itu tekan OK.
- c) Selanjutnya akan keluar hasil perhitungan reliabilitas soal uraian tersebut, berupa nilai Cronbach's Alpha.
- d) Apabila nilai Cronbach's Alpha hitung semakin mendekati angka 1, maka semakin tinggi tingkat reliabilitas instrumen tersebut. Nilai ini kemudian dibandingkan dengan kriteria tafsiran reliabilitas berikut:

3. Uji Indeks kesukaran

$$\text{Rumus } P = \left(\frac{x}{x_{maks}} \right)$$

Keterangan:

= indeks kesukaran soal

= rata-rata skor yang diperoleh peserta didik pada suatu butir soal

= skor maksimum yang dapat diperoleh pada butir soal tersebut.

Tabel 3.7 Kriteria Indeks Kesukaran

No	Indeks kesukaran	klasifikasi
1	0,00 – 0,32	Sukar
2	0,33 – 0,66	Sedang
3	0,67 – 1,00	Mudah

Sumber (Qadir, 2024)

Dari Tabel 3.6 indeks kesukaran tes dapat diketahui bahwa suatu butir soal dikatakan sukar apabila memiliki indeks kesukaran antara 0,00–0,32, sedang apabila memiliki indeks kesukaran 0,33–0,66, dan mudah apabila memiliki indeks kesukaran 0,67–1,00. Dalam penelitian ini, butir soal yang baik diupayakan memiliki tingkat kesukaran sedang, karena mampu mengukur kemampuan peserta didik secara optimal dan dapat membedakan kemampuan peserta didik dengan baik.

Uji indeks kesukaran soal dilakukan menggunakan SPSS 27. Adapun langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

- a) Langkah pertama, setelah seluruh data skor soal telah dimasukkan ke dalam SPSS 27, klik Analyze pada menu bar, kemudian pilih Descriptive Statistics, setelah itu pilih Descriptives.
- b) Setelah itu, masukkan seluruh item soal uraian sinonim-antonim, yaitu Soal 1 sampai Soal 10, ke dalam kolom Variable(s) di sebelah kanan.

- c) Selanjutnya, klik Options, kemudian centang Mean, karena nilai rata-rata setiap butir soal digunakan untuk menghitung indeks kesukaran. Setelah itu klik Continue, kemudian tekan OK.
- d) Setelah output muncul, perhatikan nilai Mean dari masing-masing butir soal. Nilai tersebut digunakan untuk menghitung indeks
- e) Selanjutnya, hasil perhitungan indeks kesukaran dikategorikan berdasarkan kriteria, yaitu nilai 0,00–0,30 termasuk kategori sukar, 0,31–0,70 termasuk kategori sedang, dan 0,71–1,00 termasuk kategori mudah.

Tabel 3.8 Hasil Analisis Tingkat Indeks Kesukaran Soal

No soal	Indeks kesukaran	klasifikasi
1	0,53	sedang
2	0,73	mudah
3	0,40	sedang
4	0,33	sedang
5	0,47	sedang
6	0,47	sedang
7	0,47	sedang
8	0,47	sedang
9	0,67	mudah
10	0,60	sedang

Berdasarkan tabel hasil perhitungan indeks kesukaran soal di atas, dapat diketahui bahwa dari kesepuluh butir soal, terdapat 2 soal kategori Mudah (Nomor 2 dan 9) serta 8 soal kategori Sedang. Tidak terdapat soal yang termasuk dalam kategori Sukar. Hal ini

menunjukkan bahwa soal yang digunakan memiliki tingkat kesukaran yang seimbang dan sesuai dengan kemampuan peserta didik, sehingga layak digunakan dalam penelitian.

4. Daya beda

Adalah Daya pembeda adalah kemampuan suatu butir soal untuk membedakan peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi dengan peserta didik yang memiliki kemampuan rendah. Butir soal yang baik adalah butir soal yang mampu membedakan kedua kelompok tersebut secara jelas. Semakin besar nilai daya pembeda, semakin baik kualitas butir soal.

Menentukan daya pembeda (DP) digunakan rumus sebagai berikut:

$$DP = P_T - P_R$$

atau

$$DP = \frac{\sum TB}{\sum T} - \frac{\sum RB}{\sum R}$$

Keterangan:

DP = Daya Pembeda

PT = roporsi peserta didik kelompok atas yang menjawab benar.

PR = Proporsi peserta didik kelompok bawah yang menjawab benar.

$\sum TB$ = Jumlah peserta didik kelompok atas yang menjawab benar.

$\sum T$ = Jumlah peserta didik kelompok atas.

$\sum RB$ = Jumlah peserta didik kelompok bawah yang menjawab benar.

$\sum R$ = Jumlah peserta didik kelompok bawah yang menjawab benar

Tabel 3.9 Daya Pembeda

No	Indeks Deskriminasi	Keterangan
1	0,40 – 1,00	Baik
2	0,30 – 0,39	Cukup
3	0,20 – 0,29	jelek
4	1,00–0,19	jelek

sumber(Qadir, 2024)

Adapun langkah-langkah pengujian daya pembeda menggunakan SPSS 27 adalah sebagai berikut:

- Langkah pertama, setelah seluruh data skor Soal 1 sampai Soal 10 dimasukkan ke dalam SPSS 27, klik Analyze pada menu bar, kemudian pilih Descriptive Statistics, setelah itu pilih Explore.
- Setelah itu, masukkan variabel skor total ke dalam kolom Dependent List, kemudian klik Statistics dan pastikan pilihan *Descriptives* dicentang, lalu klik Continue.
- Selanjutnya, untuk menentukan kelompok peserta didik berdasarkan kemampuan, data diurutkan berdasarkan skor total dari nilai tertinggi sampai terendah. Peserta didik kemudian dibagi menjadi kelompok atas dan kelompok bawah.

- d) Setelah kelompok atas dan kelompok bawah ditentukan, hitung rata-rata skor setiap butir soal pada kelompok atas dan kelompok bawah.

Hasil pencarian daya pembeda uji awal dapat dilihat pada tabel ini

Tabel 3.10 Hasil Analisis Daya Beda

No soal	R hitung	Daya beda butir soal
1	0,57	Baik
2	0,57	Baik
3	0,46	Baik
4	0,59	Baik
5	0,43	Baik
6	0,43	Baik
7	0,57	Baik
8	0,30	Cukup
9	0,59	Baik
10	0,57	Baik

Berdasarkan Tabel 3.11 di atas, diketahui bahwa dari 10 butir soal yang diujicobakan, terdapat 9 butir soal berkategori Baik dan 1 butir soal berkategori Cukup.

Tabel 3.11 Rekapitulasi Hasil Analisis Instrumen Penelitian

No	Validitas	Reabilitas	Indeks Kesukaran	Daya Beda	Keterangan
1	Valid	Sangat Tinggi	Sedang	Baik Sekali	Pakai
2	Valid		Mudah	Baik Sekali	Pakai
3	Valid		Sedang	Baik	Pakai

4	Valid		Sedang	Baik Sekali	Pakai
5	Valid		Sedang	Baik	Pakai
6	Valid		Sedang	Baik Sekali	Pakai
7	Valid		Sedang	Baik Sekali	Pakai
8	Valid		Sedang	Baik	Pakai
9	Valid		Mudah	Baik	Pakai
10	Valid		Sedang	Baik	Pakai

Berdasarkan Tabel 3.12 di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil analisis instrumen penelitian menunjukkan seluruh butir soal berjumlah 10 butir dinyatakan Valid dan memiliki nilai reliabilitas Tinggi. Dari segi indeks kesukaran, terdapat 7 butir soal berkategori Mudah dan 3 butir soal berkategori Sedang. Sementara itu, dari segi daya beda, terdapat 4 butir soal berkategori Baik Sekali (nomor 1, 2, 4, dan 7) serta 6 butir soal berkategori Baik.

Dengan demikian, keseluruhan 10 butir soal dinyatakan layak dan dapat digunakan sebagai instrumen penelitian.

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah suatu cara atau prosedur yang digunakan peneliti untuk mengolah, menganalisis, dan menginterpretasikan data yang telah diperoleh dari hasil penelitian sehingga dapat digunakan untuk menjawab rumusan masalah dan menguji hipotesis penelitian. Analisis data dilakukan secara sistematis agar data yang diperoleh dapat menghasilkan informasi yang bermakna dan menjadi dasar dalam penarikan kesimpulan (Rahmah et al., 2024)

1. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data hasil penelitian, baik nilai pretest maupun posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik Shapiro-Wilk melalui bantuan program IBM SPSS Statistics versi 27, karena teknik ini dinilai lebih akurat digunakan untuk data dengan jumlah sampel yang relatif kecil ($n < 50$).

a. Langkah Pengujian dengan SPSS 27

Data nilai pretest dan posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol diinput ke dalam SPSS 27.

Pilih menu Analyze → Descriptive Statistics → Explore.

Masukkan variabel nilai (pretest/posttest) ke kotak Dependent List, dan variabel kelas (eksperimen/kontrol) ke kotak Factor List.

Klik Plots, aktifkan pilihan Normality plots with tests, lalu klik Continue.

Klik OK, sehingga akan muncul output berupa tabel Tests of Normality yang memuat nilai statistik dan signifikansi Shapiro-Wilk.

b. Kriteria Pengujian

Pengambilan keputusan pada uji Shapiro-Wilk didasarkan pada nilai signifikansi (Sig.) yang tertera pada tabel Tests of Normality, dengan taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$), sebagai berikut:

Nilai Signifikasi	Kesimpulan
Sig. > 0,05	Data berdistribusi normal
Sig. $\leq$ 0,05	Data tidak berdistribusi

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah data pada kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varians yang homogen (sama) atau tidak, sebagai salah satu syarat sebelum dilakukan uji hipotesis dengan statistik parametrik. Uji homogenitas dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik Levene's Test melalui bantuan program IBM SPSS Statistics versi 27.

a. Langkah Pengujian dengan SPSS 27

Data nilai pretest atau posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol diinput ke dalam SPSS 27 (dalam satu kolom nilai, dengan kolom kedua sebagai kode kelompok/kelas).

Pilih menu Analyze → Compare Means → One-Way ANOVA (atau Analyze → Descriptive Statistics → Explore, lalu aktifkan Homogeneity of variance test pada menu Plots).

Masukkan variabel nilai ke kotak Dependent List, dan variabel kelas ke kotak Factor.

Klik Options, aktifkan pilihan Homogeneity of variance test, lalu klik Continue.

Klik OK, sehingga akan muncul output berupa tabel Test of Homogeneity of Variances yang memuat nilai signifikansi Levene's Test.

Rumus Uji Homogenitas

Uji homogenitas varians secara manual (uji F) menggunakan rumus:

Keterangan:

F = nilai F hitung

S^2_{terbesar} = varians terbesar dari kedua kelompok data

S^2_{terkecil} = varians terkecil dari kedua kelompok data

Nilai F hitung kemudian dibandingkan dengan F tabel pada taraf signifikansi 5% dengan derajat kebebasan $db1 = n1 - 1$ (pembilang) dan $db2 = n2 - 1$ (penyebut):

Jika F hitung $\leq$ F tabel $\rightarrow$ data homogen

Jika F hitung $>$ F tabel $\rightarrow$ data tidak homogen

b. Kriteria Pengujian

Nilai Signifikan	Kesimpulan
Sig. $> 0,05$	Data homogen (variens sama)
Sig. $\leq 0,05$	Data tidak homogenitas (variens berbeda)

3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh metode *Role Playing* berbantuan media *Role Card* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas V MIN 3 Padang Pariaman.

Pengujian hipotesis dilakukan dengan membandingkan hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen yang memperoleh pembelajaran menggunakan metode *Role Playing* berbantuan media *Role Card* dengan hasil belajar peserta didik pada kelas kontrol yang memperoleh pembelajaran dengan metode pembelajaran konvensional. Apabila data berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen, maka pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *Independent Samples t-Test* dengan bantuan program IBM SPSS Statistics versi 27. Pengambilan keputusan dilakukan dengan membandingkan nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) dengan taraf signifikansi 0,05. Jika nilai *Sig. (2-tailed)* < 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sebaliknya, jika nilai *Sig. (2-tailed)* $\geq 0,05$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak, yang berarti tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Adapun rumus digunakan menurut Sugiyono data berdistribusi normal dan homogen, maka digunakan rumus:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{S_p^2 \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

dengan

$$S_p^2 = \frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

Keterangan:

t = nilai uji t

$\bar{X}_1$ = rata-rata kelas eksperimen

$\bar{X}_2$ = rata-rata kelas kontrol

S_p^2 = varians gabungan (pooled variance)

S_1^2 = varians kelas eksperimen

S_2^2 = varians kelas kontrol

n_1 = jumlah sampel kelas eksperimen

n_2 = jumlah sampel kelas kontrol

Kriteria Pengujian

Hipotesis penelitian dirumuskan sebagai berikut:

H_0 : tidak terdapat pengaruh yang signifikan penerapan metode *role playing* berbantuan media *role card* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa

H_0 : terdapat pengaruh yang signifikan penerapan metode *role playing* berbantuan media *role card* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa

Langkah Pengujian dengan SPSS 27 hipotesis

Data nilai posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol diinput ke dalam SPSS 27.

Pilih menu Analyze → Compare Means → Independent-Samples T Test.

Masukkan variabel nilai posttest ke kotak Test Variable(s), dan variabel kelas ke kotak Grouping Variable.

Klik Define Groups, isi kode kelompok (misalnya 1 untuk eksperimen, 2 untuk kontrol), lalu klik Continue.

Klik OK, sehingga akan muncul output berupa tabel Independent Samples Test yang memuat nilai t hitung dan signifikansi (Sig. 2-tailed).

4. Uji N-Gain

Untuk mengetahui besar peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik setelah diterapkan metode *Role Playing* berbantuan media *Role Card*, digunakan perhitungan *Normalized Gain* (N-Gain) atau gain ternormalisasi. Uji N-Gain bertujuan untuk mengetahui tingkat peningkatan hasil belajar peserta didik berdasarkan perbedaan skor *pretest* dan *posttest*. Nilai N-Gain diperoleh dengan membandingkan peningkatan skor yang diperoleh peserta didik dengan peningkatan skor maksimum yang mungkin dicapai. Hasil perhitungan N-Gain kemudian dikategorikan berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan untuk mengetahui tingkat peningkatan hasil belajar peserta didik.

Rumus N-Gain yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$\text{N-Gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Maksimum} - \text{Skor Pretest}} \times 100\%$$

Keterangan:

N-Gain = Nilai N-Gain ternormalisasi.

Skor Posttest = Skor hasil belajar peserta didik setelah pembelajaran menggunakan metode *Role Playing* berbantuan media *Role Card*.

Skor Pretest = Skor hasil belajar peserta didik sebelum pembelajaran menggunakan metode *Role Playing* berbantuan media *Role Card*.

Skor Maksimum = Skor maksimum yang dapat diperoleh peserta didik.

Hasil perhitungan N-Gain selanjutnya diinterpretasikan berdasarkan kriteria interpretasi N-Gain sebagai berikut.

Tabel 3.12 kriteria pengelompokan N-Gain

Persentase N-Gain	Klasifikasi
70% -100%	Tinggi
31%-70%	Sedang
1%-30%	Rendah

(Sari & Harahap, 2026)

Langkah-Langkah Uji N-Gain Menggunakan SPSS 27

Uji N-Gain digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik berdasarkan nilai pre-test dan post-test. Adapun langkah-langkah perhitungan N-Gain menggunakan SPSS 27 adalah sebagai berikut:

- a) Langkah pertama, setelah data nilai pre-test dan post-test seluruh peserta didik dimasukkan ke dalam SPSS 27, klik Transform pada menu bar, kemudian pilih Compute Variable.
- b) Setelah itu, pada kolom Target Variable, masukkan nama variabel baru, misalnya N-Gain. Pada kolom Numeric Expression, masukkan rumus : $(N - Gain) = \frac{Posttest - Pretest}{Skor Maksimum - Pretest} \times 100$

Kemudian klik OK.

- c) Setelah variabel N-Gain muncul pada Data View, nilai N-Gain setiap peserta didik akan dihitung secara otomatis berdasarkan nilai pre-test dan post-test.

- d) Untuk mengetahui rata-rata N-Gain, klik Analyze → Descriptive Statistics → Descriptives, kemudian masukkan variabel N_Gain ke dalam kolom Variable(s) dan klik OK.
- e) Selanjutnya, apabila ingin mengubah nilai N-Gain m bentuk persentase, nilai N-Gain dikalikan dengan 100.

H. Langkah – Langkah Kegiatan Penelitian

Pada tahap ini hal yang dipersiapkan untuk digunakan dalam penelitian yaitu:

1) Tahap Persiapan

Pada tahap ini peneliti melakukan kegiatan awal sebelum pelaksanaan penelitian, yaitu:

- a) Menyusun proposal penelitian.
- b) Mengurus surat izin penelitian ke sekolah yang menjadi Lokasi penelitian.
- c) Menyusun perangkat pembelajaran (RPP/Modul Ajar) menggunakan metode *Role Playing* berbantuan media *Role Card*.
- d) Menyusun instrumen penelitian (soal *pre-test*, *post-test*, lembar observasi, dan dokumentasi).
- e) Melakukan uji validitas dan reliabilitas instrumen.

2) Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan antara kelas eksperimen dan kelas control dengan berpedoman pada modul ajar materi yang diajarkan tetap sama, namun yang membedakan adalah segi media pembelajaran yang digunakan. Kelas eksperimen menggunakan metode *role playing*

berbantuan media Kartu Peran, sedangkan kelas kontrol menggunakan metode ceramah berbantuan Kartu Kata. Perbedaan kedua kelas antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.13 langkah Langkah pembelajaran

Kelas Eksperimen (Metode <i>Role Playing</i> Berbantuan Media <i>Role Card</i>)	Kelas Kontrol (Metode ceramah pembelajaran konvensional)
Kegiatan Pendahuluan	Kegiatan Pendahuluan
1. Guru mengucapkan salam, mengajak peserta didik berdoa, dan memeriksa kehadiran.	1. Guru mengucapkan salam, mengajak peserta didik berdoa, dan memeriksa kehadiran
2. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan apersepsi mengenai materi sinonim dan antonym	2. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan apersepsi mengenai materi sinonim dan antonim.
3. Guru menjelaskan kegiatan <i>Role Playing</i> yang akan dilakukan	3. Guru memberikan motivasi agar peserta didik aktif dalam pembelajaran.
Kegiatan Inti	Kegiatan Inti
1.Menyiapkan skenario Guru menyiapkan skenario pembelajaran yang berkaitan dengan materi sinonim dan antonim. Guru menjelaskan situasi dan peran yang akan dimainkan oleh peserta didik.	1. Guru menjelaskan materi sinonim dan antonim menggunakan metode ceramah.

2. Menentukan peserta didik yang akan memainkan peran Guru menentukan peserta didik yang akan memainkan tokoh sesuai dengan skenario. Peserta didik mempelajari peran yang telah diberikan.	2. Peserta didik mendengarkan penjelasan guru dan mencatat materi.
3. Membentuk kelompok Guru membagi peserta didik ke dalam beberapa kelompok. Peserta didik bergabung dengan kelompok masing-masing dan mempersiapkan penampilan. 4. Membagikan <i>role card</i> Guru membagikan <i>role card</i> kepada setiap kelompok. Peserta didik membaca dan memahami tokoh, situasi, dialog, serta tugas yang terdapat pada <i>role card</i> 5. Guru Memberikan pasangan kartu sinonim dan antonim	3. Membentuk kelompok Guru membagi peserta didik ke dalam beberapa kelompok. Peserta didik bergabung dengan kelompok masing-masing dan mempersiapkan penampilan. 4. Guru Memberikan pasangan kartu sinonim dan antonym 5. Guru memberikan contoh penggunaan sinonim dan antonim
6. Menjelaskan kompetensi yang ingin dicapai Guru menjelaskan tujuan	

dan kompetensi pembelajaran yang harus dicapai. Guru memberikan arahan mengenai penggunaan sinonim dan antonim dalam kegiatan bermain peran.	
7. Memainkan skenario Peserta didik memainkan peran sesuai dengan skenario dan <i>role card</i> yang telah diberikan. Peserta didik menggunakan kata yang memiliki hubungan sinonim dan antonim sesuai dengan konteks cerita.	7. Peserta didik memperhatikan contoh yang diberikan guru
8. Mengamati penampilan Peserta didik dari kelompok lain mengamati penampilan kelompok yang sedang bermain peran. Guru mengamati keterlibatan dan pemahaman peserta didik selama kegiatan berlangsung.	8. Peserta didik memperhatikan contoh yang diberikan guru. Guru melakukan tanya jawab mengenai materi yang telah dijelaskan.
9. Mengerjakan lembar kerja	9. Mengerjakan lembar

Guru membagikan lembar kerja kepada peserta didik. Peserta didik mengidentifikasi dan menentukan sinonim serta antonim berdasarkan kegiatan bermain peran.	kerja guru membagikan lembar kerja kepada peserta didik. peserta didik mengidentifikasi dan menentukan sinonim serta antonim berdasarkan kegiatan bermain peran
10. Menyampaikan hasil diskusi setiap kelompok menyampaikan hasil diskusi dan jawaban lembar kerja di depan kelas. kelompok lain memberikan tanggapan terhadap hasil yang disampaikan.	10. Menyampaikan hasil diskusi setiap kelompok menyampaikan hasil diskusi dan jawaban lembar kerja di depan kelas. kelompok lain memberikan tanggapan terhadap hasil yang disampaikan.
11. Memberikan kesimpulan Guru bersama peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran tentang sinonim dan antonim. Guru memberikan penguatan terhadap konsep yang telah dipelajari.	11. Memberikan kesimpulan Guru bersama peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran tentang sinonim dan antonym. Guru memberikan penguatan terhadap konsep yang telah dipelajari.

Kegiatan penutup	
1. Guru bersama peserta didik menyimpulkan materi sinonim dan antonim berdasarkan kegiatan yang telah dilakukan.	1. Guru bersama peserta didik menyimpulkan materi sinonim dan antonim.
a. Guru memberikan penguatan dan menutup pembelajaran dengan doa dan salam. b. Melakukan evaluasi Guru memberikan evaluasi untuk mengetahui pemahaman peserta didik terhadap materi. Peserta didik mengerjakan soal evaluasi secara individu.	2. Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam. 3. Melakukan evaluasi Guru memberikan evaluasi untuk mengetahui pemahaman peserta didik terhadap materi. Peserta didik mengerjakan soal evaluasi secara individu.

3) Tahap Akhir

Pada tahap akhir, peneliti melakukan beberapa kegiatan sebagai berikut:

- Mengumpulkan seluruh data penelitian berupa hasil pre-test dan post-test dari kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- Memeriksa dan mengoreksi hasil tes peserta didik berdasarkan pedoman penskoran yang telah ditentukan.
- Mengolah data penelitian menggunakan bantuan program SPSS 27.
- Melakukan analisis data, meliputi uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis, dan uji N-Gain.
- Membandingkan hasil belajar peserta didik antara kelas eksperimen yang menggunakan metode *Role Playing* berbantuan media *Role Card*

dan kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional.

- f. Menarik kesimpulan berdasarkan hasil analisis data dan rumusan masalah penelitian.
- g. Menyusun laporan hasil penelitian dalam bentuk skripsi.



UIN IMAM BONJOL
PADANG