

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian dan Pendekatan

Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian lapangan (*field research*). Dengan demikian, data yang terkumpul adalah sumber primer yang menjadi pusat perhatian utama dalam penelitian ini.³⁴

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif, sehingga data yang terkumpul berupa nilai numerik atau data berbentuk angka, yang selanjutnya akan dianalisis melalui metode statistik dengan menggunakan berbagai teknik uji statistik

B. Desain Penelitian

Metode yang diambil dalam penelitian ini adalah eksperimen. Penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai suatu strategi penelitian yang bertujuan untuk mengevaluasi efek dari suatu tindakan tertentu terhadap variabel lain dalam suatu lingkungan yang terkontrol.³⁵

Desain dari penelitian ini yaitu *Pre- Experimental Design*. Dalam konteks ini, penelitian belum sepenuhnya dapat dikategorikan sebagai eksperimen karena masih terdapat faktor-faktor eksternal yang dapat memengaruhi variabel dependen.³⁶ Adapun bentuk desain yang digunakan adalah *one-group pretest posttest design*. Langkah pertama yang dilakukan yaitu pengukuran melalui

³⁴ Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan (Bandung: Alfabeta, 2021): hal. 14

³⁵ Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan..., hal. 23

³⁶ Darmalaksana, dan Wahyudin, Metode penelitian kualitatif studi pustaka dan studi lapangan. (Pre-Print Digital Library UIN Sunan Gunung Djati Bandung 2020), hal. 5.

pemberian *pretest*, lalu diberikan perlakuan pada jangka waktu tertentu, kemudian dilakukan pengukuran kembali melalui pemberian *posttest*. Sugiyono menggambarkan desain ini sebagai berikut:

Tabel 3. 1 Desain One-Group Pretest-Posttest Design

Kelompok	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
Eksperimen (E)	O1	X	O2

Keterangan:

- E = Kelompok eksperimen
- X = Perlakuan yang diberikan di kelas eksperimen (bermain peran)
- O1 = Nilai pretest (sebelum diberi treatment/sebelum menggunakan metode rola playing)
- O2 = Nilai Posttest (setelah diberi treatment/setelah menggunakan metode role playing)

Di dalam desain ini tes atau ujian dilakukan 2 kali, yaitu sebelum eksperimen berupa *pretest* atau kemampuan awal (O1) dan sesudah eksperimen berupa *posttest* atau kemampuan akhir (O2). Berdasarkan hasil tes akan terlihat perbedaan keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia sebelum dan sesudah menggunakan metode *role playing*.

C. Setting Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Madrasah Ibtidaiyah (MIN) 4 Banjar, yang terletak di Jalan Majid Al Kautsar Nomor 22, Rt. 4, Sungai Lulut, Kecamatan Sungai Tabuk, Kabupaten Banjar, Provinsi Kalimantan Selatan. Pemilihan sekolah

ini sebagai lokasi penelitian disebabkan oleh adanya masalah rendahnya keterampilan berbicara siswa, yang menjadikannya sebagai subjek yang layak untuk penelitian. Di samping itu, belum ada riset sebelumnya yang mengeksplorasi penerapan metode *role playing* dalam proses pembelajaran di lembaga pendidikan tersebut. Selain itu, peneliti telah memperoleh izin dari lembaga tersebut.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.³⁷ Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV B MIN 4 Banjar yang berjumlah 29 orang dengan rincian tabel berikut :

Tabel 3. 2 Populasi Penelitian

Jumlah Siswa Kelas IV B		Jumlah Keseluruhan
Laki-Laki	Perempuan	
17	12	29

2. Sampel

Sampel adalah bagian anggota dari populasi yang akan diteliti. Sampel penelitian terdiri dari seluruh siswa dari kelas IV B, yang berjumlah 29 individu. Teknik sampling yang digunakan adalah teknik sampel jenuh, yang mengacu pada semua anggota populasi diikutsertakan sebagai sampel dalam penelitian.³⁸

³⁷ Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan..., hal. 80

³⁸ Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan..., hal. 85

E. Data dan Sumber Data

1. Data

Data yang akan digunakan pada penelitian ini terdiri dari dua jenis data, yaitu data pokok dan data penunjang.

a. Data Pokok

Beberapa data pokok pada penelitian ini dapat dilihat sebagai berikut :

- 1) Data awal proses pembelajaran untuk siswa sebelum penerapan perlakuan berupa *pretest*
- 2) Data akhir proses belajar setelah diberi perlakuan melalui *posttest*

b. Data Penunjang yaitu foto-foto dokumentasi pembelajaran.

2. Sumber Data

Data pada penelitian ini didapatkan dari berbagai sumber data, diantaranya sebagai berikut:

- a. Responden, yaitu siswa-siswi kelas IV B MIN 4 Banjar Tahun Ajaran 2023/2024 yang menjadi subjek penelitian.
- b. Dokumen berupa foto-foto atau catatan yang mengandung data atau informasi pendukung dalam penelitian ini baik yang berasal dari guru maupun bagian administrasi atau tata usaha

F. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang diperoleh oleh peneliti untuk memperoleh informasi dan data-data yang diinginkan melalui, tes, observasi dan dokumentasi

1. Tes adalah pengumpulan data yang diperlukan untuk mengukur tingkat keberhasilan. Tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur pencapaian

keterampilan berbicara siswa. Tes dilaksanakan di awal dan akhir pembelajaran. Tes yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan *pretest* dan *posttest*, berikut penjelasannya dibawah ini:

- a. *Pretest* merupakan tes yang dilakukan sebelum pembelajaran dimulai. Tes ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar keterampilan berbicara siswa sebelum dilakukan pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing*.
- b. *Posttest* merupakan tes yang dilakukan setelah akhir pembelajaran. Tes ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan metode *role playing* dalam peningkatan keterampilan berbicara. Tes yang dilakukan pada awal pembelajaran (*pretest*) maupun (*posttest*) diakhir pembelajaran yaitu dengan materi yang sama dan evaluasi berbeda berupa unjuk kerja (*Role playing*), *pretest* ini digunakan sebagai pembandingan terhadap *posttest* sehingga dapat ditarik kesimpulan antara keduanya. *Posttest* ini bertujuan untuk memberikan informasi terhadap keefektifan metode yang telah diterapkan, dalam penelitian ini adalah metode *role playing*.

Siswa dapat dikatakan tuntas belajar apabila mendapatkan nilai akhir ≥ 70 dan siswa yang mendapatkan nilai akhir < 70 termasuk dalam kategori tidak tuntas. Melalui hasil ketuntasan belajar siswa dapat digunakan sebagai bahan refleksi dan pertimbangan oleh guru dalam penentuan proses pembelajaran yang tepat. Untuk menghitung persentase ketuntasan hasil belajar siswa dapat digunakan rumus berikut.

$$P = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Tabel 3. 3 Kategori Tingkat Ketuntasan

Ketuntasan (%)	Kategori
90% - 100%	Sangat Tinggi
80% - 89%	Tinggi
65% - 79%	Sedang
55% - 64%	Rendah
0% - 54%	Sangat Rendah

Berikut Pedoman Penilaian Tes Keterampilan Berbicara Siswa :

Tabel 3. 4 Pedoman Penilaian Tes Keterampilan Berbicara Siswa

No.	Aspek Yang Diamati	Skor
1	Keberanian	
	Siswa berani tampil bermain peran tanpa paksaan, selain itu siswa juga tidak menggunakan alat bantu seperti teks skenario yang diberikan sebelumnya	4
	Siswa berani tampil bermain peran, namun sesekali melihat teks skenario yang diberikan sebelumnya	3
	Siswa berani tampil bermain peran, namun hanya membacakanteks skenario yang sudah siberikan.	2
	Siswa tampil bermain peran, namun atas permintaan teman-temannya	1
2	Lafal	
	Siswa melafalkan kata-kata dengan mudah dan tepat. Tidak terlihat adanya pengaruh bahasa asing dan bahasa daerah	4
	Siswa kesulitan melafalkan kata-kata dengan tepat sehingga memaksa pendengar harus mendengar dengan teliti ucapannya dan sesekali timbul salah pengertian.	3
	Siswa melafalkan kata-kata yang susah sekali dipahami karena masalah pengucapan. Sering siswa harus mengulangi apa yang diucapkannya.	2
	Siswa kesukaran melafalkan kata-kata dan kesalahan dalam pelafalannya terlalu banyak sehingga bicaranya tidak dapat dipahami.	1
3	Tata Bahasa	
	Siswa tidak membuat kesalahan dalam tata bahasanya sehingga pembicaraan mudah dipahami.	4
	Siswa membuat sedikit kesalahan tata bahasa atau susunan kata, tetapi tidak menyulitkan pemahaman.	3
	Siswa sering membuat kesalahan tata bahasa dan susunan kata sehingga sewaktu-waktu menyulitkan pemahaman.	2
	Siswa membuat kesalahan tata bahasa dan susunan kata demikian banyaknya sehingga pembicaraannya benar-benar sulit	1

	dipahami	
4	Kosa Kata	
	Siswa mampu menggunakan kata-kata dan ungkapan yang baik dan tepat.	4
	Siswa sesekali menggunakan kata-kata yang salah sehingga pembicaraannya menjadi terbatas karena kata-kata yang dipakai tidak tepat.	3
	Siswa sering sekali menggunakan kata-kata yang salah sehingga menyebabkan pembicaraannya sukar sekali untuk dipahami.	2
	Siswa menggunakan kata-kata yang salah dan sangat terbatas sehingga pembicaraannya hampir tidak mungkin dilakukan.	1
5	Kelancaran	
	Siswa mampu bercerita dengan lancar sekali	4
	Siswa tampak bercerita dengann kecepatan yang berkurang karena dipengaruhi oleh kesulitan berbahasa.	3
	Siswa sedikit ragu-ragu dalam bercerita, sering siswa terpaksaberdiam diri karena penguasaan bahasanya terbatas (sering tersendat-sendat).	2
	Siswa sering melakukan pemberhentian, tidak lancar bercerita sehingga menyebabkan pembicaraannya benar-benar tidak langsung.	1
6	Pemahaman	
	Siswa mampu memahami isi tek skenario tanpa kesulitan.	4
	Siswa mampu memahami isi teks skenario, namun harus sering diulang.	3
	Siswa sulit memahami isi teks skenario swngan banyak pengulangan.	2
	Siswa tidak mampu memahami isi teks skenario, sehingga tidak mampu bercerita di depan kelas.	1
7	Penampilan	
	Siswa tampil dengan percaya diri, suaranya keras, dan dapat mengekspresikan cerita yang disampaikan dengan baik..	4
	Siswa tampil dengan percaya diri, namun masih ragu-ragu walaupun suaranya cukup keras	3
	Siswa tampil dengan ekspresi, suaranya kurang bisa terdengar, dalam menyampaikan cerita siswa masih malu-malu.	2
	Siswa tampil dengan ekspresi datar dan tidak percaya diri, kepala tertunduk, pandangan mata tidak terfokus pada lawan bicara, suara hampir tidak terdengar	1

2. Observasi adalah kegiatan pengumpulan data melalui pengamatan panca indra.³⁹ Observasi dalam penelitian ini dilihat melalui lembar keterlaksanaan pembelajaran yang diisi oleh observator selama pelaksanaan pembelajaran dengan mengisi “YA” jika peneliti melakukan kegiatan namun jika peneliti tidak melakukan kegiatan maka observator mengisi ceklis pada kolom keterangan “TIDAK”. Adapun perhitungan persentase keterlaksanaanya sebagai berikut :

$$P = \frac{\text{Total Skror}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

3. Dokumentasi secara sederhana dokumentasi adalah teknik penggalian data melalui penelusuran data historis.⁴⁰ Data penunjang untuk melengkapi penelitian ini berupa dokumentasi dalam kegiatan pembelajaran serta dokumen-dokumen atau arsip yang dibutuhkan untuk menunjang data dalam penelitian.

Tabel 3. 5 Matriks Data, Sumber Data dan Teknik Pengumpulan Data

Data	Sumber Data	Pengumpulan Data
a. Data hasil keterampilan berbicara siswa sebelum diberikan perlakuan dengan pemberian pretest	Siswa kelas kelas IV B	Tes
b. Kegiatan pembelajaran dengan menerapkan metode role playing terhadap keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas IV MIN 4 Banjar		Dokumentasi dan Observasi
c. Data hasil keterampilan berbicara siswa setelah diberikan perlakuan dengan pemberian posttest		Tes

³⁹ M. Burhan Bungis, Metode Penelitian Kuantitatif (Jakarta: Kencana, 2006): hal. 134

⁴⁰ M. Burhan Bungis, Metode Penelitian Kuantitatif..., hal. 144

G. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes lisan. Tes merupakan alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana dengan cara dan aturan-aturan yang sudah ditentukan.⁴¹ Tes adalah sejumlah pertanyaan yang diajukan oleh evaluator secara lisan atau tertulis yang harus dijawab oleh peserta tes (testee) baik dalam bentuk lisan maupun tulisan.⁴²

Tes ini digunakan penelitian untuk mengetahui keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia sebelum dan sesudah proses pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing*. Tes dilakukan untuk memperoleh data dari *pretest* dan *posttest*, sehingga diperoleh data perbedaan belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan metode *role playing* dan tanpa menggunakan metode *role playing*

Berikut indikator pencapaian kompetensi kelas IV tema 8 subtema 2 muatan

B.indonesia :

Tabel 3. 6 Indikator Pencapaian Kompetensi

No.	Indikator	
1	3.9.1	Mengidentifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks cerita fiksi dengan tepat.
2	3.9.2	Menjelaskan tokoh-tokoh yang terdapat pada teks cerita fiksi dengan tepat.
3	4.9.1	Menentukan tokoh-tokoh yang terdapat pada teks cerita fiksi.
4	4.9.2	Menceritakan tokoh yang terdapat pada teks cerita fiksi secara lisan dengan metode peran.

⁴¹ Suharsimi Arikunto. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan edisi 2*.(Jakarta: BumiAksara 2013): hal. 67

⁴² Darwyan Syah, M.A. Djazimi dan Supardi, *Pengembangan Evaluasi Sistem Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: Diadit Media, 2019): hal. 105.

H. Uji Validitas Ahli

Menurut Sugiyono menjelaskan bahwa validitas adalah penilaian terhadap seberapa akurat instrumen pengukuran dapat mengukur variabel yang dimaksud secara tepat.⁴³ Peneliti melakukan uji ahli dengan 1 dosen yaitu Ibu Khairunnisa, M.Pd.I (validator 1) dan 1 guru mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu Ibu Rina Lisnawati, S.Pd (validator 2). Validasi uji coba tidak dilakukan karena tes yang digunakan menggunakan tes lisan. Hasil validasi akan dihitung persentasenya dengan rumus berikut :

$$P = \frac{\text{Skor Total}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Setelah dihitung maka diambil kesimpulan berdasarkan tabel kriteria kelayakan validasi ahli⁴⁴ sebagai berikut :

Tabel 3. 7 Kriteria Kelayakan Validasi Ahli

Presentase	Kriteria
86% - 100%	Sangat Layak
76% - 85%	Layak
60% - 75%	Cukup Layak
55% - 59%	Kurang Layak
54%	Tidak Layak

Adapun hasil perhitungan validasi ahli dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3. 8 Hasil Validasi Ahli

No.	Indikator Penilaian	V1	V2	Skor	Skor Maksimum
1	Materi penilaian sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar	4	4	8	10

⁴³ Sugiono, Noerdjanah dan Afrianti Wahyu, "Uji Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur SG Posture Evaluation," *Jurnal Keterampilan Fisik* Vol. 5 No. 1 (2020): hal. 55

⁴⁴ Mierna Sumiati, Anggralita Sandra Dewi, dan M. Khusni Mubarak, "Pengembangan Media Pembelajaran KARTIKRU untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar," *JIIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)* Vol. 6 No. 7 (2023): hal. 4694

2	Kriteria/indikator penilaian mengacu pada penggunaan bahasa secara fungsional	5	4	9	10
3	Kriteria/indikator penilaian mengarah pada pendidikan nilai dan karakter berbicara	5	4	9	10
4	Kriteria/indikator mengandung aspek kebahasaan dalam berbicara	5	4	9	10
5	Kriteria/indikator mengandung aspek non kebahasaan dalam berbicara	4	4	8	10
6	Pemaparan kriteria/indikator yang logis	5	4	9	10
7	Pemaparan kriteria/indikator yang runtut	4	4	8	10
Skor Keseluruhan		32	28	60	70
Persentase Kelayakan Instrumen					85,71 %

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui bahwa persentase kelayakan instrumen penelitian adalah 85,71 % dengan kriteria layak sebagaimana ketentuan pada tabel 3.7. Adapun lembar Validasi Ahli lengkap terdapat pada lampiran 8 halaman 122.

I. Teknik Analisis Data Teknik Analisis Data

Teknis analisis data yakni menganalisis data. Dalam proses menganalisis data terdapat berbagai metode dalam analisis data yang akan digunakan. Metode analisis data yang digunakan untuk penelitian ini adalah analisis deskriptif, uji prasyarat analisis dan analisis akhir.

1. Analisis Deskriptif

Analisis statistik deskriptif merupakan proses menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul tanpa bertujuan untuk membuat kesimpulan yang berlaku umum atau generalisasi.

Analisis statistik dalam penelitian ini didapatkan melalui program SPSS versi

25. Data yang disajikan sebagai berikut.

- a. Mean (Rata-Rata)
- b. Median (Nilai Tengah)
- c. Modus (Nilai Yang Sering Muncul)
- d. Nilai Minimum (Nilai Rendah)
- e. Nilai Maksimum (Nilai Tinggi)
- f. Standar Deviasi (Simpang Baku)

Adapun langkah-langkah melakukan uji deskriptif sebagai berikut :

- a. Buka Aplikasi SPSS versi 25
- b. Masukkan data pada Data View
- c. Klik Variable View kemudian isi tabel-tabel yang tersedia dengan Name 1: Hasil, Decimals: 0, Label: Pretest/Posttest menyesuaikan dengan data yang ingin di analisis
- d. Kembali ke *Data View*
- e. Klik *Analyze*, lalu pilih *Descriptive Statistics* dan klik *Frequencies*
- f. Masukkan variabel Hasil ke Variable(s)
- g. Klik *Statistics*, kemudian klik tanda centang pada Mean, Median, Mode dan Sum yang ada di Central Tendency, lalu klik juga tanda centang pada Std. Deviation, Minimum dan Maximum pada Dispersion
- h. Klik Continue lalu OK kemudian akan keluar hasil analisis deskriptif

2. Analisis Statistik Inferensial

Uji statistik inferensial adalah proses pengujian statistik yang bertujuan untuk menganalisis data dari sampel yang kemudian hasilnya diberlakukan untuk populasi atau disebut juga proses generalisasi.⁴⁵ Statistik inferensial dalam penelitian ini menggunakan uji t-test untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan yang signifikan nilai *pretest* dan *posttest*.

a. Uji Prasyarat Analisis

Uji prasyarat analisis merupakan langkah awal sebelum melanjutkan ke uji statistik berikutnya. Uji ini mencakup uji normalitas dan uji homogenitas. Jika kedua uji tersebut terpenuhi, teknik analisis statistik parametrik dapat diterapkan. Namun, jika salah satu atau kedua uji tersebut tidak terpenuhi, maka analisis statistik parametrik tidak dapat digunakan dan harus digantikan dengan analisis statistik non-parametrik.⁴⁶

1. Uji Normalitas

Tujuan dilakukannya uji normalitas terhadap serangkaian data adalah untuk mengetahui apakah populasi data distribusi normal atau tidak., dalam penelitian ini uji normalitas menggunakan *Shapiro Wilk* karena berjumlah 29 responden. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Royston bahwa metode Shapiro Wilk digunakan pada sampel data yang berjumlah kurang dari 50.⁴⁷ Data dapat dikatakan berdistribusi normal jika nilai Sig. > 0,05 sehingga apabila nilai Sig.

⁴⁵ Wilda Agnesia Panjaitan, dkk., "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Discovery Learning di Sekolah Dasar," *JURNAL BASICEDU* Vol. 4 No. 4 (2020): hal. 1353

⁴⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif...*, hal. 150

⁴⁷ Rahmi Ramadhani dan Nuraini Sri Bina, *Statistika Penelitian Pendidikan: Analisis Perhitungan Matematis dan Aplikasi SPSS* (Jakarta: KENCANA, 2021): hal. 196

$< 0,05$ dikatakan tidak normal.⁴⁸ Pada pengujian normalitas ini menggunakan SPSS versi 25.

Adapun langkah melakukan uji normalitas adalah

- a. Mulailah dengan membuka program SPSS, kemudian navigasikan ke bagian *Variable View*. Di sana, ubah nama variabel menjadi "*pretest*" dan "*posttest*", atur angka desimal menjadi 0, dan beri label "*pretest*" dan "*posttest*" untuk masing-masing variabel.
- b. Setelah itu, beralih ke *Data View* dan masukkan data *pretest* dan *posttest* yang telah disiapkan ke dalam program SPSS sesuai dengan nama variabel yang telah ditentukan sebelumnya.
- c. Selanjutnya, klik menu *Analyze*, kemudian pilih *Descriptive Statistics*, lalu *Explore*.
- d. Di jendela *Explore*, Anda akan menemukan kolom *Dependent List*. Pindahkan variabel yang ingin diuji ke kolom tersebut.
- e. Terakhir, pilih opsi *Plots*, lalu centang *Normality Plots* dan *White Tests*. Setelah itu, klik *Continue* dan *OK* untuk melanjutkan proses.

2. Uji Homogenitas

Tujuan dilakukannya uji homogenitas adalah untuk mengetahui tingkat kesamaan varians antara dua kelompok data atau lebih untuk menerima atau menolak hipotesis dengan membandingkan harga Sig. pada *levене statistic*

⁴⁸ Ig. Dodiet Aditya Setyawan, *Petunjuk Praktikum Uji Normalitas dan Homogenitas Data dengan SPSS* (Jawa Tengah: Tahta Media Group, 2021): hal. 13

dengan 0,05 (Sig. > 0,05).⁴⁹ Pengujian homogenitas ini menggunakan SPSS versi 25.

Adapun langkah-langkah melakukan uji homogenitas adalah :

- a. Masuk pada tampilan *Variable View* guna memasukan nama dan atribut Variabel
- b. Beralih ke tampilan *Data View* untuk mengisis data
- c. Kemudian mengola data klik menu *Analyz – Compare Mean – One Way ANOVA*
- d. Lalu klik *Options*, centang pada bagian *Homogeneity of Variable Test*, klik Continue lalu OK

3. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis yang digunakan pada penelitian ini adalah *Paired Sample t-test*.

Tujuan dilakukannya uji *Paired Sample t-test* adalah untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata dua sampel (dua kelompok) yang saling berpasangan/berhubungan. pedoman pengambilan keputusan dalam uji *paired sample t-test* berdasarkan nilai signifikansi adalah

1. Jika nilai Sig.(2-tailed) < 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima
2. Jika nilai Sig.(2-tailed) < 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima

Pada pengujian *Paired Sample t-test* ini menggunakan SPSS versi 25. Adapun langkah-langkah melakukan uji Paired Sampel t-test adalah :

⁴⁹ Ig. Dodiet Aditya Setyawan, Petunjuk Praktikum Uji Normalitas..., hal. 14

1. Mulailah dengan membuka program SPSS dan navigasi ke bagian *Variable View*. Di bagian "*name*", masukkan nama variabel sebagai *pre-test* dan *post-test*. Sesuaikan pengaturan *Decimal* menjadi 0. Di bagian "*Label*", tuliskan keterangan *pre-test* dan *post-test*. Pilihlah opsi "*Scale*" pada bagian "*Measure*".
2. Beralih ke tampilan *Data View*, lalu masukkan data keterampilan berbicara siswa untuk *pre-test* dan *post-test*. Anda bisa menuliskan skor langsung di kolom yang sesuai atau, jika sudah tersedia dalam format Excel, Anda dapat menyalin dan menempelkan data tersebut.
3. Selanjutnya, dari menu SPSS, pilih *Analyze - Compare Means and Proportions - Paired-Samples T Test*.
4. Pilih data *pretest* dan pindahkan ke kotak sebelah kanan (*Paired Variables*) dengan mengklik tombol yang tersedia. Lakukan hal yang sama untuk data *posttest*.
5. Klik opsi untuk melanjutkan, yang akan muncul dalam kotak "*Paired-Samples T Test: Options*", lalu klik *Continue* dan *OK* untuk menyelesaikan proses.