

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan metode eksperimen semu (*quasi experiment*) dengan satu kelas penelitian tanpa kelas pembandingan. Penelitian ini menggunakan media Papan Monopoli sebagai alat untuk membantu siswa dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jerman. Sebelum dilakukan perlakuan melalui penerapan model pengajaran penguasaan kosakata dengan permainan dengan menggunakan media Papan Monopoli, terlebih dahulu dilakukan *pretest*. Setelah dilakukan perlakuan, selanjutnya diadakan *posttest* penguasaan kosakata bahasa Jerman untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa. Data yang diperoleh dianalisis secara statistik dengan cara membandingkan hasil *pretest* penguasaan kosakata dengan hasil *posttest* sesudah permainan dengan menggunakan media Papan Monopoli diterapkan.

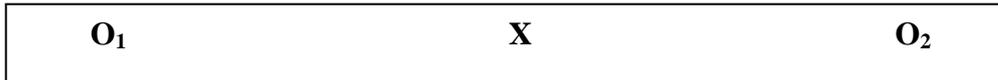
3.2 Desain Penelitian

Desain eksperimen semu yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain *one group pretest-posttest* atau *pretest-posttest* dengan satu kelompok pada kelas yang menggunakan permainan dengan menggunakan media Papan Monopoli. Subjek dalam penelitian ini adalah kelompok siswa yang belajar dengan menggunakan media Papan Monopoli. Untuk lebih jelas desain penelitian ini adalah sebagai berikut :

Tabel 1

Sampel Penelitian

Pengukuran Pengukuran (*Pretest*) Perlakuan (*Posttest*)



Keterangan :

O_1 : *Pretest*, dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum perlakuan.

X : *Treatment* (perlakuan), berupa pengajaran kosakata dengan menggunakan media Papan Monopoli.

O_2 : *Posttest*, dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa setelah perlakuan.

Tes awal atau *pretest* dilakukan untuk mengetahui bagaimana pemahaman siswa sebelum diberikan materi pelajaran, sedangkan tes akhir atau *posttest* dilakukan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media Papan Monopoli.

3.3 Variabel Penelitian

Variabel penelitian ini terdiri dari 2 variabel, yaitu :

- 1) Variabel yang mempengaruhi disebut variabel penyebab, variabel bebas atau *independent variable* (X), merupakan penggunaan media Papan Monopoli dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman.
- 2) Variabel akibat disebut variabel tidak bebas, variabel terikat atau *dependent variable* (Y), adalah hasil belajar siswa, yaitu hasil pembelajaran kosakata bahasa Jerman pada siswa.

3.4 Populasi dan Sampel

Adapun populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SMAN 9 Bandung, sedangkan sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IPA 1 SMAN 9 Bandung tahun ajaran 2011/2012 sebanyak 44 orang. Kelas ini dipilih karena kelas tersebut dinilai masih memiliki kesulitan menguasai kosakata bahasa Jerman dan dengan pertimbangan bahwa kelas tersebut memiliki tingkat kerjasama yang cukup baik.

3.5 Teknik Penelitian

3.5.1 Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data dalam penelitian ini digunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut :

- 1) Kajian pustaka, berupa pengumpulan materi-materi atau teori-teori yang relevan dengan masalah penelitian. Hasil kajian pustaka digunakan sebagai landasan atau bahan acuan dalam melakukan penelitian.
- 2) Mencari dan menetapkan objek yang akan diteliti.
- 3) Pembuatan instrumen penelitian, yaitu berupa tes tertulis
- 4) Tes yang digunakan adalah tes tertulis yang dilakukan dua kali, yaitu *pretest* dan *posttest*. *Pretest* yang diberikan memiliki tujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa terhadap kosakata, sedangkan *posttest* yang diberikan memiliki tujuan untuk mengetahui adanya perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah dilakukannya perlakuan pada pembelajaran kosakata bahasa Jerman.
- 5) Uji coba, penelitian ini bertujuan untuk menguji cobakan penggunaan media Papan Monopoli dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman.

3.5.2 Teknik Pengolahan Data

Data dalam penelitian ini dianalisis melalui beberapa tahapan sebagai berikut :

Selvia Novelani Hakim, 2012
Efektivitas Penggunaan Papan...

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

- 1) Hasil *pretest* dan *posttest* diperiksa dan dianalisis kemudian ditabulasikan, yang bertujuan untuk mengetahui nilai rata-rata siswa, standar deviasi, dan varians kelas yang dijadikan sampel.
- 2) Menentukan uji normalitas dan uji homogenitas sampel.
- 3) Menguji signifikansi perbedaan rata-rata dengan menggunakan perhitungan uji-T.

3.6 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah segala sesuatu yang berkenaan dengan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data. Adapun instrumen penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut :

- a) Perencanaan pembelajaran, yaitu berupa rencana pembelajaran yang dijadikan acuan peneliti dalam proses belajar mengajar.
- b) Instrumen evaluasi, yaitu berupa tes tulis yang diberikan pada saat *pretest* dan *posttest*.

Kegiatan *pretest* dilakukan untuk menguji kemampuan awal siswa tentang penguasaan kosakata yang dimilikinya sebelum dilakukan perlakuan (*treatment*), sedangkan *posttest* dilakukan untuk mengetahui peningkatan siswa tentang penguasaan kosakata bahasa Jerman setelah dilakukan perlakuan (*treatment*) yang dilakukan sebanyak 5 kali. *Pretest* dan *posttest* yang diberikan menggunakan perangkat tes yang sama yaitu siswa menjawab pertanyaan dan mengisi kalimat rumpang yang telah disediakan dalam butir-butir soal sebanyak 30 butir soal. Soal-soal tes yang diberikan diambil dari *Jung 2*, dan *Themen Neu*. Bentuk tes yang diberikan adalah tes tertulis berupa tes uraian untuk menjawab pertanyaan dan mengisi kalimat yang rumpang yang berkenaan dengan kosakata. Adapun kisi-kisi instrumen evaluasi permainan dengan menggunakan media

Papan Monopoli mencakup *Nomen* (kata benda) beserta *Artikel* kata benda tersebut yang bertemakan kehidupan sehari-hari. Penilaian tes penguasaan kosakata ini didasarkan atas pemilihan kata yang benar. Dalam cara ini jawaban yang benar diberikan nilai yang sesuai dengan tingkat kesukaran soal.

3.7 Prosedur Penelitian

Adapun langkah-langkah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) Membuat proposal penelitian.
- 2) Mengadakan studi pendahuluan ke lapangan yaitu sekolah yang bersangkutan guna untuk memperoleh informasi yang berhubungan dengan permasalahan dalam pembelajaran bahasa Jerman.
- 3) Membuat surat ijin penelitian ke sekolah yang bersangkutan, yaitu SMAN 9 Bandung.
- 4) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
- 5) Menyusun instrumen penelitian.
- 6) Menguji instrumen penelitian.
- 7) Melakukan observasi kelas untuk adaptasi terhadap kondisi kelas yang akan diteliti.
- 8) Melakukan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal siswa tentang penguasaan kosakata bahasa Jerman.
- 9) Melaksanakan perlakuan (*treatment*) kepada siswa yang berupa proses pembelajaran di sekolah selama 2x45 menit sebanyak 5 kali pertemuan. Materi yang diberikan adalah latihan soal dengan menggunakan media Papan Monopoli yang harus dijawab siswa tanpa melihat kamus atau bertanya kepada teman atau guru secara spontan.
- 10) Melakukan *posttest* untuk mengetahui peningkatan penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa setelah perlakuan diberikan.
- 11) Mengolah data penelitian dan mengujinya dengan menggunakan perhitungan uji-T.
- 12) Menarik kesimpulan.

3.8 Hipotesis Statistik

Adapun hipotesis statistik yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

$$H_0 : \mu Ssp = \mu SbP$$

$$H_a : \mu Ssp > \mu SbP$$

Keterangan :

μSsp : Hasil belajar sesudah dilakukan perlakuan (*posttest*)

μSbP : Hasil belajar sebelum perlakuan (*pretest*)

H_0 : Tidak terdapat peningkatan penguasaan kosakata siswa setelah menggunakan media Papan Monopoli.

H_a : Terdapat peningkatan penguasaan kosakata siswa setelah menggunakan Media Papan Monopoli.