

## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN

#### 3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan sebuah metode eksperimen semu (*Quasi Experiment*) dengan model *Nonequivalent Control Group Design*. Terdapat dua kelompok yang dijadikan sampel dalam penelitian ini, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang nantinya akan dibandingkan. Sebelum proses pembelajaran dimulai, kedua kelompok diberikan tes awal atau *pre-test* yang sama. Setelah itu, kelompok eksperimen menerima perlakuan dengan teknik pembelajaran menggunakan permainan *Scrabble* dalam pembelajaran kosakata dari tema *Kleidung und Mode*, sedangkan kelompok kontrol tidak menerima perlakuan apa pun. Setelah proses pembelajaran selesai dilakukan, kedua kelompok diberi tes terakhir atau *post-test* yang sama. Desain penelitian ini dijelaskan sebagai berikut:

**Tabel 3 1** Tabel *Nonequivalent Control Group Design* (Sugiyono, 2019, hlm. 120)

Kelas	Tes Awal	Perlakuan (x)	Tes Akhir
Eksperimen	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
Kontrol	O <sub>3</sub>	-	O <sub>4</sub>

#### 3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2024 - 2025 di SMA PGII 2 Bandung Jl. Pahlawan Belakang No 17, Sukaluyu, Kec. Cibeunying Kaler, Kota Bandung, Jawa Barat 40122.

### 3.3 Populasi dan Sampel

Objek penelitian ini adalah peserta didik kelas XI MIPA 1 dan XI MIPA 2 di SMA PGII 2 Bandung

#### a. Populasi

Populasi dibagi menjadi dua kategori yaitu populasi sampling dan populasi sasaran. Populasi sampling adalah semua individu yang layak untuk digunakan sebagai sampel penelitian sesuai dengan kerangka sampel. Sedangkan populasi sasaran adalah semua orang yang berada dalam suatu wilayah, lokasi, dan kurun waktu yang sesuai dengan tujuan penelitian. Penelitian ini melibatkan peserta didik XI MIPA 1 dan XI MIPA 2 dari SMA PGII 2 Bandung.

#### b. Sampel

Sampel dari penelitian ini yaitu peserta didik XI MIPA 1 sebagai kelas eksperimen dan XI MIPA 2 sebagai kelas kontrol di SMA PGII 2 Bandung yang memiliki mata pelajaran Bahasa Jerman.

### 3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang dipakai dalam penelitian ini ada

#### 1. Instrumen Tes (Instrumen Evaluasi)

Tes tertulis merupakan instrumen tes yang digunakan dalam penelitian ini. Tes tertulis dalam penelitian ini dilakukan sebanyak dua kali yaitu *pre-test* dan *post-test*. *Pre-test* dilakukan untuk mengetahui kemampuan peserta didik sebelum diberikan perlakuan atau treatment penggunaan teknik pembelajaran permainan *Scrabble*, sedangkan *post-test* dilakukan untuk mengetahui peningkatan peserta didik dalam pembelajaran kosakata Bahasa Jerman setelah perlakuan.

#### 2. Instrumen RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran)

Instrumen RPP dijadikan acuan dalam proses pengambilan data sesuai dengan RPP yang digunakan di SMA PGII 2 Bandung

*Pre-test* dan *post-test* merupakan dua instrumen evaluasi yang digunakan dalam penelitian ini. Tujuan dari *pre-test* adalah untuk mengukur kemampuan peserta didik sebelum mereka diberikan perlakuan atau treatment dengan menggunakan media pembelajaran permainan *Scrabble*, sedangkan proses *post-test* dilakukan guna mengetahui peningkatan peserta didik dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman. Peneliti juga menggunakan lembar soal *pre-test* dan *post-test* sebagai alat bantu.

### 3.5 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan tumpuan dalam menentukan langkah-langkah yang akan dilakukan dalam sebuah penelitian.

Adapun langkah-langkah yang dipakai dalam penelitian ini adalah:

#### 1) Tahap Persiapan

Berikut merupakan langkah-langkah yang digunakan dalam tahap persiapan:

- a. Melakukan observasi di SMA PGII 2 Bandung untuk mendapatkan dan mengumpulkan informasi tentang masalah yang dialami oleh peserta didik dalam keterampilan menguasai kosakata.
- b. Mengatur perizinan ke SMA PGII 2 Bandung.
- c. Merencanakan instruksi penelitian dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan lembar kerja.

#### 2) Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini, langkah-langkah yang digunakan adalah:

- a. Test awal (*pre-test*) dilakukan sebelum memberikan perlakuan (*treatment*) untuk mengetahui kemampuan peserta didik dalam menguasai kosakata Bahasa Jerman.
- b. Perlakuan (*treatment*) diberikan kepada peserta didik dengan menggunakan permainan Scrabble saat proses pembelajaran tema *Kleidung und Mode*.  
Test akhir (*post-test*) dilakukan setelah perlakuan diberikan. Perlakuan (*treatment*) untuk mengetahui peningkatan kemampuan peserta didik dalam pembelajaran kosakata.
- c. Olah data penelitian dan membuktikan dengan perbandingan uji T.
- d. Membuat kesimpulan.

Rizka Fadila, 2024

PENERAPAN MEDIA PERMAINAN SCRABBLE DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA JERMAN  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

### 3.6 Uji Validitas Instrumen

Sugiyono (dalam Arsi, 2021, hlm. 2) menyatakan bahwa uji validitas adalah tingkat keandalan dan kesahihan alat ukur yang digunakan. Instrumen dikatakan valid berarti menunjukkan alat ukur yang dipergunakan untuk mendapatkan data itu valid atau dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Oleh karena itu, alat yang valid adalah alat yang benar-benar tepat untuk mengukur objek yang akan diukur. Dengan kata lain, uji validitas adalah proses pengujian yang dilakukan terhadap isi instrumen, atau isi. Tujuannya adalah untuk mengetahui seberapa tepat instrumen tersebut digunakan dalam penelitian. Adapun menurut Novikasari (2016, hlm. 7) menyatakan bahwa validitas suatu item instrumen digunakan untuk mengetahui dukungan suatu item terhadap skor total.

### 3.7 Uji Reliabilitas Instrumen

Sugiharto dan Situnjak (dalam Arsi, 2021, hlm. 5) menyatakan bahwa reliabilitas menunjuk pada suatu pengertian bahwa instrumen yang digunakan dalam penelitian untuk memperoleh informasi yang digunakan dapat dipercaya sebagai alat pengumpulan data dan mampu mengungkap informasi yang sebenarnya. Program SPSS digunakan untuk menguji reliabilitas penelitian ini. Uji reliabilitas ini menggunakan uji statistik Cronbach's Alfa.

**Tabel 3 2 Hasil Uji Reliabilitas**

<b>Reliability Statistics</b>	
Cronbach's Alpha	N of Items
.748	50

Tabel 3.2 menunjukkan hasil uji reliabilitas, dan nilainya adalah 0,784. Semua item pernyataan dalam survei dapat dianggap sebagai reliabel jika nilai Cronbach's Alpha lebih besar dari 0,6.. Maka pernyataan yang ada pada soal tersebut sudah bisa dikatakan bersifat reliabel

### 3.8 Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini akan mengumpulkan data kuantitatif dari hasil tes menulis siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Data tersebut diambil dengan menggunakan instrumen penelitian berupa esai, pilihan ganda, mencocokkan dengan tema yang telah ditentukan yaitu *Kleidung und Mode*

### 3.9 Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses penyederhanaan data menjadi format yang lebih mudah dibaca. Tujuan dari teknik ini adalah agar data yang telah dikumpulkan dapat dianalisis dan diambil kesimpulan. Proses berikut digunakan untuk menganalisis data penelitian dalam penelitian ini:

#### 3.9.1 Uji Normalitas Data

Kasabarang (dalam Matondang et al., 2021, hlm. 224) menyatakan bahwa uji normalitas merupakan uji yang digunakan untuk mengetahui apakah data yang di dapatkan sesuai dengan distribusi teoritis tertentu. Pengujian uji normalitas dilakukan dengan menggunakan SPSS Statistic 29 berdasarkan tingkat akurasi 95%, syarat suatu data dapat dikatakan “normal” adalah apabila  $\text{sig} > 0,05$  maka data tersebut dapat dikatakan “normal”, namun jika data yang diperoleh  $\text{sig} < 0,05$  maka data dikatakan “tidak normal”. Adapun menurut Raningsih (dalam Matondang et al., 2021, hlm. 224) menyampaikan pendapat bawah uji normalitas untuk menguji apakah data yang digunakan normal atau tidak, dilakukan menggunakan uji Kolmogorov Smirnov ataupun Shapiro-Wilk. uji Kolmogorov Smirnov digunakan untuk data yang lebih banyak dari 30 sampel, sedangkan uji Shapiro-Wilk untuk data yang lebih sedikit dari 30 sampel. Maka dalam penelitian ini digunakan uji Kolmogorov-Smirnov karena jumlah sampel melebihi 30 orang.

#### 3.9.2 Uji Homogenitas Data

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah beberapa varian populasi adalah sama atau tidak (Usman, 2020, hlm. 51). Rumus untuk uji homogenitas pada penelitian ini adalah uji Levene. Gunawan & Arfilla (2021,

Rizka Fadila, 2024

*PENERAPAN MEDIA PERMAINAN SCRABBLE DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA JERMAN*  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

hlm. 181) menyatakan bahwa Uji Levene (*Levene test*) digunakan untuk menguji apakah sampel memiliki varian yang sama. Untuk mengetahui homogen atau tidaknya kedua sampel, terlebih dahulu dilakukan variansi dengan ambang signifikansi  $\alpha = 5\%$  dengan melihat nilai probabilitas signifikansi. Jika nilai signifikansi  $< 0,05$ , maka varian dari kedua kelompok data tersebut tidak homogen. Sebaliknya jika nilai signifikansi  $> 0,05$ , maka varian dari kedua kelompok data tersebut bersifat homogen.

### 3.9.3 Uji Signifikasi Data

Uji t-tes sampel berpasangan menurut Montolalu & Langi (2018, hlm. 51) merupakan suatu metode yang digunakan untuk melakukan uji hipotesis pada data berpasangan yaitu data yang tidak bebas. Uji t-tes yang dilakukan pada sampel berpasangan ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada perbedaan dalam suatu sampel ketika diberi dua perlakuan yang berbeda.

### 3.9.4 Uji Independent Sample t-test

Uji Independent Sample T-Test atau uji beda dua rata-rata menurut Singgih Santoso (dalam Rintan, 2023, hlm. 32) menyatakan bahwa uji ini digunakan untuk membandingkan rata-rata dua grup yang tidak berhubungan satu dengan yang lain, apakah kedua grup tersebut mempunyai rata-rata yang sama atau tidak secara signifikan. Fungsi dari uji beda dua rata-rata ini ialah untuk mengetahui perbedaan hasil tes antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen.

## 4.0 Hipotesis Statistika

Pada penelitian ini, digunakan hipotesis Two-Tailed hipotesis statistik. Adapun hipotesis statistik penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Hipotesis nol ( $H_0$ ) : Tidak terdapat perbedaan antara peserta didik yang belajar menggunakan media permainan *Scrabble* untuk meningkatkan keterampilan kosakata. Hipotesis nol selalu mengandung simbol  $=$ , atau  $\geq$
2. Hipotesis alternatif ( $H_a$ ) : Terdapat perbedaan antara peserta didik yang belajar menggunakan media permainan *Scrabble* untuk meningkatkan keterampilan kosakata. Hipotesis alternatif selalu mengandung simbol  $>$ ,  $\neq$ , atau  $<$