BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *quasi eksperimen* dengan menggunakan desain *one group pretest posttest*, dengan satu kelas eksperimen tanpa kelas kontrol. Metode ini digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan teknik permainan *ABC-König* terhadap penguasaan kosakata dalam pembelajaran bahasa Jerman. Bentuk desain *one group pretest posttest* menurut Sugiyono (2012) adalah sebagai berikut:

Pengukuran (<i>pretest</i>)	Perlakuan (<i>treatment</i>)	Pengukuran (<i>posttest</i>)
O_1	X	O_2

Keterangan:

O_1 : *Pretest*, tes awal dilakukan untuk mengetahui penguasaan kosakata siswa sebelum diberikan perlakuan.

X: *Treatment* (perlakuan), berupa pembelajaran kosakata dengan menggunakan teknik permainan *ABC-König*.

O_2 : *Posttest*, tes akhir dilakukan untuk mengetahui penguasaan kosakata siswa setelah diberikan perlakuan.

Tes awal (*Pretest*) merupakan tes yang bertujuan untuk mengetahui penguasaan kosakata siswa sebelum penerapan teknik permainan *ABC-König*, sedangkan tes akhir (*Posttest*) merupakan tes yang dilakukan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah penerapan teknik permainan *ABC-König*.

B. Variabel Penelitian

Penelitian ini terdiri atas dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah penggunaan teknik permainan *ABC-König*, sedangkan variabel terikat (Y) adalah penguasaan kosakata dalam pembelajaran bahasa Jerman.

Hesti Sulastri, 2014

Penggunaan Teknik Permainan Abc-König Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Dalam Pembelajaran Bahasa Jerman

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

C. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Kartika XIX-2 Bandung pada semester ganjil tahun ajaran 2014/2015. *Pretest* dilaksanakan pada tanggal 10 September 2014, siswa diberi perlakuan sebanyak tiga kali dan *posttest* dilaksanakan tanggal 29 September 2014.

D. Populasi dan Sampel

Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah seluruh siswa SMA Kartika XIX-2 Bandung karena semua siswa tersebut mempelajari bahasa Jerman, sedangkan sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas XII IPA yang terdiri atas 25 orang. Teknik pemilihan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik sampel purposif artinya subjek penelitian dipilih dengan pertimbangan tertentu dan dengan anggapan sampel tersebut adalah yang paling tepat dijadikan sampel. Dipilihnya kelas XII IPA sebagai sampel dilakukan atas anjuran pihak pengajar di sekolah karena pertimbangan waktu dan siswa kelas XII IPA merupakan subjek yang memiliki kemampuan merata.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Instrumen pembelajaran yaitu berupa rencana pelaksanaan pembelajaran yang dijadikan acuan peneliti dalam proses pembelajaran.
2. Instrumen evaluasi yaitu berupa tes tertulis yang akan diujikan pada saat tes awal dan tes akhir. Tes awal diberikan untuk mengetahui tingkat penguasaan kosakata siswa sebelum diberikan perlakuan dengan menggunakan teknik permainan *ABC-König*, sedangkan tes akhir diberikan untuk mengetahui tingkat penguasaan kosakata siswa setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan teknik permainan *ABC-König*. Sebelum instrumen diberikan kepada siswa, terlebih dahulu dilakukan uji coba untuk mengetahui validitas soal tersebut apakah soal layak diberikan kepada siswa atau tidak. Uji validitas dilakukan dengan menggunakan rumus korelasi *pearson product*

moment. Dari 60 butir soal yang diujicobakan, sebanyak 44 soal dinyatakan valid. Selanjutnya dilakukan uji reliabilitas. Dari hasil penghitungan uji-t diperoleh t_{hitung} sebesar 8,275 dengan taraf nyata (α) = 0,05 dan $dk = 14$ diperoleh t_{tabel} sebesar 1,76. Dengan demikian tampak bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($8,275 > 1,76$). Hal tersebut menunjukkan bahwa instrumen tes penguasaan kosakata reliabel. Untuk memudahkan penghitungan statistic pada saat analisis, maka diambil 40 soal yang dijadikan sebagai instrumen untuk *pretest* dan *posttest*.

F. Teknik Pengumpulan Data

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

1. Kajian pustaka, berupa pengumpulan materi-materi dan teori-teori yang relevan dengan masalah penelitian. Hasil kajian pustaka digunakan sebagai landasan dalam melakukan penelitian.
2. Pemberian *pretest* yang bertujuan untuk mengetahui tingkat penguasaan kosakata siswa sebelum diberikan perlakuan dengan menggunakan teknik permainan *ABC-König*. Pemberian *posttest* yang bertujuan untuk mengetahui tingkat penguasaan kosakata siswa setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan teknik permainan *ABC-König*.

G. Teknik Pengolahan Data

Setelah data penelitian terkumpul dilakukan pengolahan data untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan teknik permainan *ABC-König*. Pengolahan data dilakukan melalui beberapa tahapan sebagai berikut:

1. Memeriksa hasil *pretest* dan *posttest* kemudian ditabulasikan agar dapat mengetahui rata-rata nilai siswa, standar deviasi dan varian kelas yang dijadikan sampel.
2. Melakukan uji persyaratan analisis yang mencakup uji normalitas dan uji homogenitas.

- Melakukan uji signifikansi perbedaan rata-rata *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan uji-t, melalui rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{n(n-1)}}}$$

Keterangan:

- Md : mean perbedaan dari *pretest* dan *posttest*
 xd : deviasi masing-masing subjek (d-Md)
 $\sum x^2 d$: jumlah kuadrat deviasi
 n : subjek

- Pengujian hipotesis statistik.
- Pembahasan hasil penelitian.
- Penarikan kesimpulan.

H. Prosedur Penelitian

Langkah-langkah yang ditempuh dalam melakukan penelitian ini adalah:

- Melakukan studi pendahuluan ke sekolah untuk memperoleh informasi yang berhubungan dengan permasalahan pembelajaran bahasa Jerman.
- Membuat surat izin penelitian.
- Menyusun instrumen penelitian.
- Melakukan uji coba terhadap instrumen penelitian untuk mengetahui tingkat validitas dan reliabilitas instrumen tes.
- Membuat RPP.
- Memberikan *pretest* kepada siswa untuk mengetahui tingkat penguasaan kosakata siswa sebelum diberikan perlakuan.
- Memberikan *treatment* atau perlakuan sebanyak tiga kali pertemuan dengan menggunakan teknik permainan *ABC-König*.
- Memberikan *posttest* kepada siswa untuk mengetahui tingkat penguasaan kosakata siswa setelah diberikan perlakuan.
- Mengolah data.
- Menarik kesimpulan.
- Menyusun laporan hasil penelitian.

I. Hipotesis Penelitian

Hipotesis statistik yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

$$H_0 : \mu_{SsP} = \mu_{SbP}$$

$$H_1 : \mu_{SsP} > \mu_{SbP}$$

μ_{SsP} adalah hasil belajar kosakata bahasa Jerman setelah diterapkannya perlakuan teknik permainan *ABC-König* dalam pembelajaran (*posttest*).

μ_{SbP} adalah hasil belajar kosakata bahasa Jerman sebelum diterapkannya perlakuan teknik permainan *ABC-König* dalam pembelajaran (*pretest*).

Hipotesis 0 (H_0) diterima apabila hasil belajar sesudah perlakuan sama dengan hasil belajar sebelum perlakuan dan ditolak jika hasil belajar sesudah perlakuan lebih besar daripada hasil belajar sebelum perlakuan.