

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk melihat efektivitas penggunaan permainan *Connect Four* dalam meningkatkan kemampuan mengonjugasikan verba bahasa Jerman. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Quasi Experiment Design* yaitu, metode eksperimen semu dengan satu kelas penelitian tanpa kelas pembandingan.

B. Desain Penelitian

Desain penelitian eksperimen semu ini menggunakan *one group pretest posttest design* (desain prates postes satu kelompok).

Langkah pertama yang dilakukan adalah melakukan *pre test* (tes awal) yang bertujuan untuk mengetahui sejauh mana tingkat penguasaan konjugasi verba Bahasa Jerman siswa. Setelah itu dilakukan *treatment* (perlakuan) sebanyak tiga kali dengan menerapkan media permainan *Connect Four* dalam pembelajaran konjugasi verba. Kemudian dilakukan *posttest* (tes akhir) untuk mengetahui sejauh mana tingkat penguasaan konjugasi verba setelah dilakukan penerapan media permainan *Connect Four*.

Adapun desain penelitian eksperimen semu yang digunakan dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

O ₁	X	O ₂
----------------	---	----------------

Keterangan:

Dewi Yuliana Sari, 2014

Efektivitas Permainan Connect Four Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Mengonjugasikan Verba Bahasa Jerman

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

- O₁ = *Pretest* merupakan tes awal yang dilakukan untuk mengetahui tingkat penguasaan konjugasi verba bahasa Jerman siswa sebelum perlakuan.
- X = *Treatment* merupakan perlakuan yang dilakukan dengan menerapkan media permainan *Connect Four*.
- O₂ = *Posttest* merupakan tes akhir yang dilakukan untuk mengetahui tingkat penguasaan konjugasi verba bahasa Jerman siswa setelah perlakuan.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Pasundan 1 Bandung pada semester genap tahun ajaran 2014/2015.

D. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SMA Pasundan 1 Bandung yang mempelajari bahasa Jerman. Dari populasi tersebut kemudian dilakukan penarikan sampel dengan menggunakan "*Sampling Purposive*" yaitu subjek penelitian dipilih dengan pertimbangan tertentu dengan anggapan sampel tersebut merupakan yang paling tepat dijadikan sampel. Adapun sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI C 5 SMA Pasundan 1 Bandung sebanyak 42 siswa. Dipilihnya kelas XI C 5 sebagai sampel dilakukan atas saran pihak pengajar karena kelas XI C 5 merupakan subjek yang memiliki kemampuan merata.

E. Variabel Penelitian

Variabel penelitian ini terdiri atas dua variabel, yaitu:

1. Variabel independen/ bebas (x) adalah penerapan media permainan *Connect Four*.
2. Variabel dependen/ terikat (y) adalah hasil belajar siswa dalam pembelajaran konjugasi verba bahasa Jerman.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Instrumen pembelajaran, yaitu berupa rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang dijadikan sebagai acuan dalam proses belajar mengajar.
2. Instrumen evaluasi, yaitu berupa tes tertulis yang bertujuan untuk mengukur penguasaan konjugasi verba bahasa Jerman siswa. Tes dilakukan sebanyak dua kali yaitu *pretest* (tes awal) dan *posttest* (tes akhir) dengan menggunakan soal yang sama. Adapun soal tes yang diujikan ada 20 soal dan diambil dari beberapa sumber, yakni *Studio d AI* dan *Themenneu I Arbeitsbuch*. Tes yang digunakan berbentuk kalimat rumpang yang berkaitan dengan konjugasi verba bahasa Jerman.

G. Langkah Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Melakukan kajian pustaka dengan mengumpulkan teori-teori yang relevan sesuai dengan masalah penelitian kemudian dijadikan sebagai landasan teori penelitian yang dilakukan.
2. Menentukan subjek penelitian.
3. Membuat instrument penelitian.
4. Melakukan *pretest* yang bertujuan untuk mengetahui penguasaan konjugasi verba siswa.
5. Pemberikan *treatment* yang bertujuan untuk menguji coba penerapan media permainan *Connect Four* dalam pembelajaran konjugasi verba bahasa Jerman.

Dewi Yuliana Sari, 2014

Efektivitas Permainan Connect Four Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Mengonjugasikan Verba Bahasa Jerman

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

6. Melakukan *posttest* yang bertujuan untuk mengetahui tingkat penguasaan konjugasi verba bahasa Jerman siswa setelah menggunakan media permainan *Connect Four*.
7. Membandingkan nilai rata-rata hasil *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan uji-t.
8. Membuat kesimpulan dan laporan penelitian.

H. Teknik Pengolahan Data

Teknik pengolahan data bertujuan untuk menganalisis hasil data yang telah didapat, adapun tahapannya sebagai berikut:

1. Memeriksa hasil *pretest* dan *posttest* kemudian ditabulasikan, tujuannya untuk mengetahui nilai rata-rata siswa, standar deviasi dan varians kelas yang dijadikan sampel.
2. Melakukan uji persyaratan analisis diantaranya menentukan uji normalitas dan uji homogenitas data, kemudian dilakukan uji signifikan perbedaan rata-rata menggunakan uji-t dengan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

Md : mean dari deviasi (d) antara *post-test* dan *pre-test*
 xd : perbedaan deviasi dengan mean deviasi
 n : banyaknya subjek
 df : atau db adalah N-1
 $\sum x^2 d$: jumlah kuadrat deviasi

3. Perumusan hipotesis statistik

Hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

$H_0 : \mu SsP = \mu SbP$

$H_1 : \mu SsP > \mu SbP$

Keterangan:

Dewi Yuliana Sari, 2014

Efektivitas Permainan Connect Four Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Mengonjugasikan Verba Bahasa Jerman

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

μ SsP : hasil belajar setelah *treatment* atau nilai tes akhir (*posttest*).

μ SbP : hasil belajar sebelum *treatment* atau nilai tes awal (*pretest*).

H_0 : hasil *posttest* setelah *treatment* sama dengan *pretest* atau berarti tidak terdapat peningkatan penguasaan konjugasi verba setelah penerapan media permainan *Connect Four*.

H_1 : hasil *posttest* setelah *treatment* lebih besar daripada *pretest* atau berarti terdapat peningkatan penguasaan konjugasi verba setelah permainan media permainan *Connect Four*.

I. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan langkah-langkah yang dilakukan dalam melakukan kegiatan penelitian, adapun langkah-langkahnya adalah:

1. Membuat proposal penelitian.
2. Melakukan observasi awal ke sekolah yang akan diteliti untuk memperoleh informasi mengenai permasalahan dalam pembelajaran bahasa Jerman.
3. Mengurus surat izin penelitian ke SMA Pasundan 1 Bandung.
4. Menyusun instrument penelitian.
5. Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).
6. Melakukan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal siswa.
7. Memberikan *treatment* atau perlakuan kepada siswa sebanyak tiga kali pertemuan dengan menggunakan media permainan *Connect Four*.
8. Melakukan *posttest* untuk mengetahui penguasaan konjugasi verba siswa setelah pemberian *treatment*.
9. Mengolah data penelitian dan mengujinya dengan menggunakan perhitungan uji-t.
10. Membuat kesimpulan.