

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Metodologi dan Desain Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode penelitian *Quasi Experiment* yaitu sebuah penelitian yang bertujuan untuk melihat keefektifan media *Spiel Tabu* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain tes awal-akhir satu kelompok (*one grup pretest-posttest design*). Desain penelitian ini merupakan desain eksperimen yang dilaksanakan pada satu kelompok saja yaitu pada kelas yang menggunakan media *Spiel Tabu* tanpa adanya kelas atau kelompok kontrol. Adapun desain penelitian ini adalah sebagai berikut:

Gambar 3.1
Desain Penelitian

<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
O ₁	X	O ₂

Keterangan:

O₁ = *pretest* (tes awal), dilakukan untuk mengetahui/mengukur kemampuan siswa sebelum diberi *treatment* (perlakuan)

X = *treatment* (perlakuan), berupa pengajaran kosakata dengan menggunakan media *Spiel Tabu*

O₂ = *posttest* (tes akhir), dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa setelah diberi *treatment* (perlakuan)

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 15 Bandung semester ganjil tahun ajaran 2014-2015 pada tanggal 24 September, 1 dan 3 Oktober 2014.

C. Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMA Negeri 15 Bandung sedangkan sampel dalam penelitian ini adalah adalah siswa kelas XI SMA Negeri 15 Bandung yang berjumlah 15 orang. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini dengan menggunakan *Purposive Sampling* yang didasarkan atas tujuan tertentu dan dengan anggapan sampel tersebut adalah yang paling tepat dijadikan sampel.

D. Variabel Penelitian

Variabel atau objek penelitian ini terdiri atas dua variabel utama, yaitu:

- a. Variabel bebas (x) adalah penggunaan media *Spiel Tabu*.
- b. Variabel terikat (y) adalah hasil belajar siswa, yaitu penguasaan kosakata bahasa Jerman pada siswa.

E. Instrumen Penelitian

Dalam suatu penelitian perlu adanya perencanaan sebelum memulai penelitian yaitu menyusun instrumen penelitian sesuai dengan masalah yang diteliti. Adapun instrumen penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut:

- a. Instrumen pembelajaran yaitu berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dijadikan sebagai acuan dalam proses belajar mengajar.
- b. Instrumen evaluasi yaitu berupa tes tertulis. Tes tertulis ini diberikan dua kali yaitu pada saat *pretest* dan *posttest*. *Pretest* dilaksanakan sebelum perlakuan sedangkan *posttest* dilaksanakan setelah perlakuan. Sebelum *pretest* dan *posttest* dilaksanakan. Tes yang digunakan adalah tes dalam bentuk pilihan ganda dan isian. Tes ini terdiri dari 25 soal yang diambil dari buku *Kontakte Deutsch 2*, *Kontakte Deutsch Extra*, dan *Dasda Deutsch als Fremdsprache für Jugendliche Grundkurs Arbeitsbuch* (lampiran 1).

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kajian pustaka, berupa pengumpulan materi-materi dan teori-teori yang relevan dengan masalah penelitian.
2. Menetapkan objek yang diteliti
3. Pembuatan instrumen penelitian berupa RPP dan tes tertulis pembelajaran kosakata.
4. Tes awal atau *pretest*, dilakukan sebelum perlakuan (*treatment*) untuk mengetahui kemampuan awal kosakata bahasa Jerman siswa.
5. Tes akhir atau *posttest*, dilakukan setelah perlakuan (*treatment*) untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa setelah menggunakan media *Spiel Tabu*.

G. Teknik Pengolahan Data

Setelah data penelitian terkumpul, maka dilaksanakan pengolahan data untuk mengetahui penguasaan kosakata bahasa Jerman pembelajar sebelum dan sesudah penerapan media *Spiel Tabu*. Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam pengolahan data adalah sebagai berikut:

1. Memeriksa dan menganalisis hasil dari *pretest* dan *posttest* kemudian ditabulasikan untuk mengetahui nilai rata-rata siswa, standar deviasi, dan varians kelas yang dijadikan sampel.
2. Menentukan uji normalitas dan homogenitas sampel, kemudian menguji signifikansi perbedaan rata-rata menggunakan uji-t dengan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

M_d = mean dari perbedaan antara *pretest* dan *posttest*

X_d = deviasi masing-masing subjek ($d - M_d$)

$\Sigma X^2 d$ = jumlah kuadrat deviasi

n = banyaknya subjek

H. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan acuan yang menentukan langkah-langkah kegiatan yang ditempuh dalam sebuah penelitian. Adapun langkah-langkah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Membuat proposal penelitian
2. Mengadakan studi pendahuluan ke lapangan yakni ke sekolah yang bersangkutan guna memperoleh berbagai informasi yang berhubungan dengan permasalahan dalam pengajaran bahasa Jerman;
3. Mengurus surat ijin penelitian ke SMA Negeri 15 Bandung;
4. Membuat Rencana Pelaksanaan dan Pengajaran (RPP);
5. Menyusun instrumen penelitian
6. Menguji instrumen penelitian;
7. Melakukan *pretest* untuk mengetahui kemampuan kosakata awal siswa;
8. Memberikan perlakuan (*treatment*) kepada siswa sebanyak tiga kali pertemuan selama 3x40 menit dengan menggunakan media *Spiel Tabu*;
9. Memberikan *posttest* kepada siswa untuk mengetahui kemampuan siswa setelah diberikan perlakuan (*treatment*)
10. Mengolah data penelitian dan mengujinya dengan menggunakan perhitungan uji-T;
11. Menarik kesimpulan.

I. Hipotesis Statistik

Langkah terakhir adalah pengujian hipotesis. Adapun hipotesis statistik yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

$$H_0 : \mu SsP = \mu SbP$$

$$H_1 : \mu SsP > \mu SbP$$

Keterangan:

μSsP merupakan: hasil belajar kosakata bahasa Jerman setelah diterapkannya perlakuan menggunakan *Spiel Tabu* dalam pembelajaran.

μSbP merupakan: hasil belajar kosakata bahasa Jerman sebelum diterapkannya perlakuan menggunakan *Spiel Tabu* dalam pembelajaran.

H_0 diterima jika hasil penelitian ini membuktikan bahwa tidak terdapat perbedaan antara kemampuan membaca siswa sebelum dan sesudah menggunakan media *Spiel Tabu*. Sebaliknya H_1 diterima dan H_0 ditolak jika terdapat perbedaan yang signifikan antara kosakata yang dimiliki siswa sebelum dan setelah diterapkannya media *Spiel Tabu*.