

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode dan Desain Penelitian

Dalam penelitian ini digunakan metode eksperimen semu (*quasi experiment*) dengan desain penelitian *one-group pretest posttest design* dan satu kelas penelitian tanpa adanya kelas pembanding. Desain penelitian tersebut menurut Arikunto (2010: 124) adalah sebagai berikut :



Keterangan :

- O1 = *Pretest* (tes awal) untuk mengukur kemampuan siswa sebelum perlakuan.
- X = *Treatment* (perlakuan), berupa pengajaran kosakata dengan menggunakan media *Memory Games* sebanyak tiga kali.
- O2 = *Posttest* (tes akhir) dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa setelah perlakuan.

B. Variabel Penelitian

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

1. Variabel bebas (x) berupa penggunaan media *Memory Games*.
2. Variabel terikat (y) berupa penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMK Negeri 3 Bandung. Sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI Akuntansi 4 SMK Negeri 3 Bandung tahun ajaran 2013/2014 sebanyak 30 siswa.

D. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 3 Bandung pada semester ganjil tahun ajaran 2013/2014. Adapun pengambilan data dilakukan pada bulan November 2013.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes kosakata berupa tes tertulis yang diberikan sebanyak dua kali yaitu pada saat *pretest* dan *posttest*. *Pretest* diberikan dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum penerapan media *Memory Games* dalam pembelajaran, sedangkan *posttest* diberikan untuk mengetahui penguasaan kosakata siswa setelah penerapan media *Memory Games*. Soal-soal yang diujikan diambil dari buku *Studio d AI, Themen Neu 1* dan beberapa soal dibuat sendiri yang semuanya berjumlah 30 butir soal dan terdiri atas dua bagian. Pada bagian pertama siswa diminta melengkapi paragraf dengan memasukkan nomina yang sesuai dengan gambar yang telah disediakan, sedangkan pada bagian kedua siswa diminta mengerjakan soal pilihan ganda.

Sebelum instrumen diberikan kepada siswa, terlebih dahulu dilakukan uji validitas. Dari 30 butir soal diperoleh 15 soal yang valid, sehingga tes terdiri dari 4 butir soal essay dan 11 butir soal pilihan ganda. Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui tingkat reliabilitas soal tes penguasaan kosakata. Dari hasil penghitungan uji-t diperoleh t_{hitung} sebesar 1,80 dengan taraf nyata (α) = 0,05 dan dk = 30 diperoleh t_{tabel} sebesar 1,697. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ (2,04 > 1,697). Hal tersebut menunjukkan bahwa instrumen tes penguasaan kosakata reliabel. (lihat lampiran 2).

Bobot pada setiap butir adalah 1 (satu), dengan demikian skor mentah maksimal pada tes ini berjumlah 15. Skor tersebut kemudian dikonversi menjadi nilai dalam skala 100. Selanjutnya untuk menginterpretasikan perolehan nilai tersebut peneliti menggunakan pedoman penilaian yang diadopsi dari Arikunto (2009: 245) sebagai berikut :

Tabel 3.1
Pedoman Kualifikasi Tingkat Penguasaan

NILAI	KATEGORI
80-100	Baik Sekali
66-79	Baik
56-65	Cukup
40-55	Kurang
30-39	Gagal

Pada tabel di atas dapat dilihat pedoman penilaian menurut Arikunto yang membagi tingkat penguasaan menjadi lima kategori yang terdiri atas kategori gagal, kurang, cukup, baik dan baik sekali.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan kegiatan mengumpulkan data untuk mengetahui tingkat penguasaan kosakata siswa. Adapun langkah-langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut :

1. *Pretest* dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam penguasaan kosakata.
2. *Posttest* dilakukan untuk mengetahui penguasaan kosakata siswa setelah penerapan media *Memory Games*.

G. Teknik Pengolahan Data

Teknik pengolahan data merupakan kegiatan menganalisis dan mengolah data yang sudah didapatkan dari hasil *pretest* dan *posttest*. Data dalam penelitian ini dianalisis melalui beberapa tahapan sebagai berikut :

1. Hasil *pretest* dan *posttest* diperiksa dan dianalisis kemudian ditabulasikan, tujuannya untuk mengetahui rata-rata nilai siswa, standar deviasi, dan varians kelas yang dijadikan sampel.
2. Menentukan uji normalitas dan uji homogenitas sampel.

3. Menguji signifikan perbedaan rata-rata dengan menggunakan uji-t.

H. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan langkah-langkah kegiatan yang ditempuh dalam penelitian. Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut :

1. Melakukan kajian pustaka dengan mengumpulkan materi dan teori yang relevan dengan masalah dalam penelitian ini.
2. Mengajukan proposal penelitian.
3. Mengadakan studi pendahuluan ke lapangan yakni ke sekolah yang bersangkutan guna memperoleh berbagai informasi yang berhubungan dengan permasalahan dalam pengajaran bahasa Jerman.
4. Mengurus surat ijin penelitian ke SMK Negeri 3 Bandung.
5. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
6. Menyusun instrumen penelitian.
7. Melakukan uji coba instrumen penelitian.
8. Melakukan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal siswa.
9. Memberikan *treatment* (perlakuan) kepada siswa berupa pembelajaran dengan media *Memory Games* selama 2x45 menit sebanyak 3 kali pertemuan.
10. Melakukan *posttest* untuk mengetahui penguasaan kosakata siswa setelah diberikan perlakuan.
11. Mengolah data penelitian dan mengujinya dengan menggunakan uji-t.
12. Menarik kesimpulan.

I. Hipotesis Statistik

Pengujian hipotesis statistik dalam penelitian ini sbagai berikut :

Ho: $\mu_{Ssp} = \mu_{Sbp}$.

Hi : $\mu_{Ssp} > \mu_{Sbp}$.

Keterangan :

μ SsP : Hasil belajar sesudah perlakuan (*treatment*) atau nilai tes akhir (*posttest*)

μ SbP : Hasil belajar sebelum perlakuan (*treatment*) atau nilai tes awal (*pretest*)

Ho : Tidak terdapat peningkatan pada penguasaan kosakata setelah penerapan *Memory Games*.

Hi : Terdapat peningkatan pada penguasaan kosakata setelah penerapan *Memory Games*.