

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode dan Desain Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen semu (*quasi experiment*) yaitu, sebuah metode penelitian dengan satu kelas penelitian tanpa kelas pembanding atau kelas kontrol. Dalam penelitian ini digunakan permainan domino sebagai *treatment* sebanyak 3 kali. Namun sebelumnya siswa diberikan tes awal (*pretest*) untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa. Kemudian dilakukan tes akhir (*posttest*) pada tahap akhir untuk melihat sejauh mana pencapaian siswa setelah diberikan perlakuan (*treatment*). Metode ini digunakan untuk mengetahui keefektifan penggunaan media permainan domino dalam meningkatkan kemampuan mengonjugasikan verba.

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) dengan satu kelas eksperimen.

Tabel 3.1

Desain Penelitian

Kelas	<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
Eksperimen	O1	X	O2

Keterangan:

- O₁: Tes awal (*pretest*) dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam mengonjugasikan verba sebelum diberikan perlakuan.
- X: perlakuan (*treatment*) berupa pembelajaran konjugasi verba dengan menggunakan media permainan domino.
- O₂: Tes akhir (*posttest*) dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam mengonjugasikan verba setelah diberikan perlakuan.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian tentang efektivitas penggunaan media permainan domino dalam meningkatkan kemampuan mengonjugasikan verba bahasa Jerman. dilaksanakan di SMA PGII 2 Bandung pada semester ganjil tahun ajaran 2014/2015.

C. Populasi dan Sampel

Dalam metode eksperimen semu yang akan digunakan dalam penelitian ini, tidak dilakukan pengacakan pada subjek kelompok berdasarkan kelas yang sudah ada. Subjek penelitian ini adalah siswa.

1. Populasi

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh kelas XI SMA PGII 2 Bandung yang belajar bahasa Jerman.

2. Sampel

Penentuan sampel dalam penelitian ini, penulis menggunakan *Probability sampling* dengan pengambilan sample secara *simple random sampling*, setiap populasi diberikan peluang yang sama dan sampel dipilih secara acak. Oleh karena

itu, sampel dalam penelitian ini adalah kelas XI MIA SMA PGII 2 Bandung pada semester ganjil tahun ajaran 2014/2015 dengan jumlah sebanyak 30 orang.

D. Variabel Penelitian

Variabel atau objek penelitian dalam penelitian ini terdiri dari 2 variabel, yaitu:

1. Variabel independen/bebas (X), yaitu penggunaan media permainan domino.
2. Variabel dependen/terikat (Y), yaitu pembelajaran konjugasi verba.

E. Instrumen Penelitian

Salah satu kegiatan dalam perencanaan suatu penelitian adalah membuat instrumen penelitian yang sesuai dengan masalah yang diteliti. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang dijadikan sebagai acuan dalam proses pembelajaran.
2. Instrumen evaluasi berupa tes tertulis yang diujikan pada saat tes awal dan tes akhir. Soal yang diberikan pada pembelajar saat tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) merupakan soal yang sama. Tes awal (*pretest*) diberikan untuk mengetahui tingkat kemampuan awal pembelajar dalam mengonjugasikan verba sebelum dilakukan perlakuan (*treatment*) dengan media permainan domino. Tes akhir (*posttest*) diberikan untuk mengetahui tingkat kemampuan akhir pembelajar dalam mengonjugasikan verba setelah penggunaan media permainan domino. Bahan soal diambil dari beberapa bahan ajar yang memiliki pemahaman yang sesuai dengan tingkatan yang dipelajari di kelas XI SMA atau sederajat.

F. Teknik Pengumpulan dan Analisis Data

Dalam penelitian ini pengumpulan data dilakukan sebagai berikut:

1. Kajian pustaka dilakukan untuk mengumpulkan berbagai materi dan teori yang relevan dengan masalah penelitian. Hasil kajian digunakan untuk landasan atau bahan dasar acuan dalam melakukan penelitian.
2. Tes awal (*pretest*) diberikan sebelum perlakuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam mengonjugasikan verba.
3. Pemberian perlakuan (*treatment*) yang bertujuan untuk mengujicobakan penggunaan media permainan domino dalam pembelajaran mengonjugasikan verba bahasa Jerman.
4. Tes akhir (*posttest*) diberikan setelah perlakuan, untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan kemampuan siswa dalam mengonjugasikan verba.
5. Membandingkan nilai rata-rata hasil *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan uji-t.
6. Membuat kesimpulan.
7. Membuat laporan penelitian.

G. Teknik Pengolahan Data

Setelah data terkumpul, dilakukan pengolahan data untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam mengonjugasikan verba setelah menggunakan media permainan domino melalui beberapa tahapan sebagai berikut:

1. Memeriksa tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) kemudian menganalisis untuk mengetahui nilai rata-rata pembelajar, standar deviasi dan varian kelas yang dijadikan sampel.

2. Menentukan uji statistik. Sebelum menentukan uji statistik yang akan digunakan, dilakukan uji persyaratan analisis di antaranya: uji normalitas dan uji homogenitas data.
3. Menguji signifikansi perbedaan rata-rata dengan menggunakan uji-t melalui rumus sebagai berikut:

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

keterangan:

Md : Mean dari perbedaan tes awal dan tes akhir

xd : Deviasi masing-masing subjek (d-Md)

$\sum x^2 d$: Jumlah kuadrat deviasi

N : Subjek

4. Perumusan hipotesis statistik.

Hipotesis statistik dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Ho : μ SsP = μ SbP

Hi : μ SsP > μ SbP

Keterangan:

μ SsP merupakan hasil belajar setelah perlakuan diberikan tes akhir.

μ SbP merupakan hasil belajar sebelum perlakuan diberikan tes awal.

H. Prosedur Penelitian

Langkah–langkah yang ditempuh pada penelitian ini meliputi:

1. Melakukan studi pendahuluan ke sekolah, untuk memperoleh informasi yang berhubungan dengan permasalahan dalam pembelajaran bahasa Jerman.
2. Membuat proposal penelitian.
3. Mengajukan surat ijin penelitian ke SMA PGII 2 Bandung.
4. Membuat rancangan proses pembelajaran (RPP).
5. Menyusun instrument penelitian.
6. Memberikan Tes awal (*pretest*) untuk mengetahui kemampuan awal pembelajar.
7. Memberikan perlakuan (*treatment*) sebanyak tiga kali pertemuan dengan menggunakan media permainan domino.
8. Memberikan tes akhir (*posttest*) untuk mengetahui kemampuan pembelajar setelah diberikan perlakuan (*treatment*).
9. Mengolah data penelitian dan mengujinya dengan menggunakan perhitungan uji-t.
10. Menarik kesimpulan.
11. Menyusun laporan hasil penelitian.