

### BAB III

#### METODE PENELITIAN

##### A. Metode dan Desain Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen semu (*quasi eksperiment*). Karena penelitian ini bertujuan untuk melihat keefektifan penggunaan media permainan Tali *PAS* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jerman.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *one group pretest-posttest design* yaitu eksperimen yang dilaksanakan pada satu kelompok saja yakni pada kelas yang menggunakan media permainan Tali *PAS* tanpa ada kelompok pembandingan. Sebelum perlakuan terlebih dahulu dilakukan *Pretest* (tes awal) dan setelah perlakuan kemudian dilakukan *Posttest* (tes akhir) untuk melihat kemajuan hasil belajar siswa dalam penguasaan kosakata dengan membandingkan hasil *Pretest* dan hasil *Posttest* sesudah menggunakan media permainan Tali *PAS*. Untuk lebih jelas desain penelitian ini adalah sebagai berikut :

<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>

Keterangan :

O<sub>1</sub> : *Pretest* (tes awal), dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum perlakuan.

X : *Treatment* (perlakuan) berupa pengajaran kosakata dengan menggunakan media permainan Tali *PAS*.

O<sub>2</sub> : Posttest (tes akhir), dilakukan untuk mengetahui kemampuan akhir siswa setelah perlakuan.

## **B. Variabel Penelitian**

Penelitian ini terdiri atas 2 variabel, yaitu :

1. Variabel bebas atau X, yaitu penerapan media permainan Tali *PAS* dalam proses pembelajaran kosakata bahasa Jerman.
2. Variabel terikat atau Y, yaitu penguasaan kosakata siswa dalam pembelajaran bahasa Jerman.

## **C. Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Pasundan 3 Cimahi pada semester 2 tahun pelajaran 2014/2015. Adapun pelaksanaan *Treatment* dengan menggunakan media permainan Tali *PAS* terhitung mulai tanggal 29 November 2014 sampai 7 Februari 2015.

## **D. Populasi dan Sampel Penelitian**

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas XI SMA Pasundan 3 Cimahi. Sementara sampel dalam penelitian ini adalah kelas XI IPS 2 SMA Pasundan 3 Cimahi yang berjumlah 20 orang. Pemilihan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik sampel purposif yang artinya subjek penelitian diambil dengan menggunakan cara menunjuk anggota tertentu (Sugiono, 2010 : 76). Dalam penelitian ini sampel dipilih berdasarkan saran dan anjuran wali kelas yang sekaligus pengajar bahasa Jerman, karena kelas tersebut dinilai masih memiliki kesulitan dalam menguasai kosakata bahasa Jerman.

### E. Instrument Penelitian

Salah satu kegiatan dalam perencanaan suatu penelitian adalah menyusun instrument atau alat pengumpulan data sesuai dengan masalah yang diteliti. Adapun instrument penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Instrumen pembelajaran yaitu berupa rencana pembelajaran yang dijadikan acuan peneliti dalam proses belajar mengajar.
2. Instrument evaluasi yaitu berupa tes tulis yang diujikan pada *Pretest* dan *posttest*. *Pretest* diberikan untuk mengetahui tingkat penguasaan kosakata siswa sebelum diberikan *treatment* dengan menerapkan media permainan Tali PAS, sedangkan *posttest* diberikan untuk mengetahui tingkat kemajuan dan penguasaan kosakata siswa setelah diterapkan media permainan Tali PAS. Sebelum tes diberikan terlebih dahulu dilakukan uji coba terhadap 15 orang siswa dari kelas XI IPS I. Berdasarkan hasil uji validitas dengan menggunakan rumus korelasi *person product moment* dari 40 soal yang diujicobakan terdapat 30 soal yang dinyatakan valid dan 10 soal dinyatakan tidak valid, karena termasuk ke dalam klasifikasi sangat rendah. Dari 30 soal tersebut sebanyak 16 soal berupa mencocokkan yang diambil dari buku *Gramatik Sehen*, 8 soal berupa pilihan ganda dan 6 soal berupa menyusun huruf menjadi kata.

### F. Teknik Pengolahan Data

Teknik pengolahan data adalah kegiatan menganalisis dan mengolah data yang terkumpul. Data dalam penelitian ini dianalisis melalui beberapa tahap sebagai berikut :

1. Hasil *pretest* dan *posttest* diperiksa dan dianalisis kemudian ditabulasikan, dengan tujuan untuk mengetahui hasil rata-rata siswa, standar deviasi dan varian kelas yang dijadikan sampel.
2. Melakukan uji persyaratan analisis yaitu uji normalitas dan homogenitas data

Marni Rasky, 2015

*Efektivitas Penerapan Media Permainan Tali Pas Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman*

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

3. Melakukan uji signifikansi perbedaan rata-rata dengan menggunakan uji t dengan

rumus sebagai berikut : 
$$t = \frac{M_d}{\sqrt{\frac{\sum x_d^2}{n(n-1)}}}$$

Keterangan :

$M_d$  : Mean dari perbedaan tes awal dan tes akhir

$X_d$  : Varian dari masing-masing subjek ( $d-M_d$ )

$\sum x_d^2$  : Jumlah kuadrat deviasi

$n$  : Banyaknya subjek

## G. Prosedur Penelitian

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

1. Membuat proposal penelitian yang akan dilakukan.
2. Melakukan studi ke sekolah, untuk memperoleh informasi yang berhubungan dengan masalah pembelajaran bahasa Jerman.
3. Membuat surat ijin penelitian ke SMA Pasundan 3 Cimahi.
4. Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
5. Menyusun instrumen penelitian.
6. Menguji instrumen penelitian.
7. Memberikan *pretest* kepada siswa untuk mengetahui kemampuan awal siswa.
8. Memberikan *treatment* (perlakuan) sebanyak tiga kali pertemuan dengan menggunakan media permainan Tali PAS.
9. Memberikan *posttest* kepada siswa untuk mengetahui kemampuan siswa setelah diberikan *treatment*.

Marni Rasky, 2015

*Efektivitas Penerapan Media Permainan Tali Pas Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman*

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

10. Melakukan perhitungan uji normalitas dan homogenitas.
11. Melakukan uji signifikansi data dan uji t digunakan untuk mencari signifikansi perbedaan rata-rata.
12. Menarik kesimpulan dari penelitian.
13. Menyusun laporan penelitian.

## H. Hipotesis

Pada langkah terakhir penelitian ini adalah pengujian hipotesis. Hipotesis statistik yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

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

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

Keterangan :

$\mu_{SsP}$  : hasil belajar siswa setelah perlakuan dengan menggunakan media permainan tali *PAS* (*posstest*).

$\mu_{SbP}$  : hasil belajar siswa sebelum perlakuan dengan menggunakan media permainan tali *PAS* (*pretest*).

$H_0$  diterima apabila hasil penelitian ini membuktikan bahwa tidak terdapat perbedaan antara kemampuan siswa dalam penguasaan kosakata bahasa Jerman sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menggunakan media permainan Tali *PAS*. Sebaliknya,  $H_1$  diterima apabila hasil penelitian ini membuktikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan siswa dalam penguasaan kosakata bahasa Jerman sebelum dan sesudah menggunakan media permainan Tali *PAS*.