

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode *quasi experiment* dengan menggunakan desain *one group pretest posttest*, yaitu dengan satu kelas eksperimen tanpa kelas kontrol. Menurut Sugiyono (2013, hlm. 345) Hal ini dikarenakan setiap siswa atau kelas memiliki karakteristik yang berbeda dalam tingkat pemahamannya, meskipun mendapatkan perlakuan yang sama, kelas eksperimen tidak dapat dibandingkan dengan kelas kontrol karena tingkat pemahaman yang dicapai siswa akan beragam. Bentuk desain dari *one group pretest posttest* dapat digambarkan sebagai berikut:

Pengukuran (<i>pretest</i>)	Perlakuan (<i>treatment</i>)	Pengukuran (<i>posttest</i>)
O_1	X	O_2

Gambar 3.1

Skema Penelitian

Keterangan:

O_1 : *Pretest*, merupakan tes awal yang dilakukan untuk mengetahui penguasaan kosakata siswa sebelum diberikan perlakuan.

X: *Treatment* (perlakuan), berupa pembelajaran kosakata dengan menggunakan teknik permainan *Stadt-Land-Fluss*.

O_2 : *Posttest*, merupakan tes akhir yang dilakukan untuk mengetahui penguasaan kosakata siswa setelah diberikan perlakuan.

B. Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah penggunaan teknik permainan *Stadt-Land-Fluss*, sedangkan variabel terikat (Y) adalah penguasaan kosakata siswa dalam pembelajaran bahasa Jerman.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Angkasa Lanud Husein Sastranegara Bandung pada semester genap tahun ajaran 2014/2015. Perlakuan dengan menggunakan teknik permainan *Stadt-Land-Fluss* dilaksanakan sebanyak tiga kali mulai dari tanggal 21 Februari 2015 sampai tanggal 7 Maret 2015.

D. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SMA Angkasa Lanud Husein Sastranegara Bandung dikarenakan seluruh siswa tersebut mempelajari bahasa Jerman, sedangkan sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas XII IPA A yang terdiri atas 31 orang. Dalam penelitian ini sampel diambil dengan menggunakan teknik sampel purposif, yang artinya subjek penelitian dipilih atas pertimbangan tertentu dan dengan anggapan bahwa sampel tersebut adalah yang paling tepat untuk dijadikan sampel (Riduwan, 2012, hlm 20). Dipilihnya kelas XII IPA A sebagai sampel dilakukan atas saran dari pihak pengajar di sekolah karena pertimbangan waktu dan siswa kelas XII IPA A merupakan subjek yang memiliki kemampuan merata.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Instrumen pembelajaran berupa rencana pelaksanaan pembelajaran yang dijadikan acuan peneliti dalam proses pembelajaran.
2. Instrumen evaluasi berupa tes tertulis yang diujikan saat tes awal dan tes akhir. Tes awal diberikan untuk mengetahui tingkat penguasaan kosakata siswa sebelum diberikan perlakuan dengan menggunakan teknik permainan *Stadt-Land-Fluss*, sedangkan tes akhir diberikan untuk mengetahui tingkat penguasaan kosakata siswa setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan teknik permainan *Stadt-Land-Fluss*. Sebelum instrumen diberikan kepada siswa, dilakukan uji coba terlebih dahulu kepada siswa yang bukan sampel dalam penelitian ini, yaitu kelas XII IPA B di SMA Angkasa Lanud Husein Sastranegara Bandung pada tanggal 30 Januari 2015 untuk mengetahui

validitas soal apakah soal layak diberikan kepada siswa atau tidak. Soal diambil dari beberapa sumber yaitu buku *Genial (Deutsch als Fremdsprache für Jugendliche Arbeitsbuch A1)*, buku *Ich Liebe Deutsch*, dan situs www.schubert-verlag.de. Uji validitas dilakukan dengan menggunakan teknik *pearson product moment* guna mencari hubungan antara variabel x (jumlah sampel yang menjawab benar pada setiap nomor soal) dan variabel y (jumlah jawaban benar tiap sampel untuk keseluruhan butir soal). Dari 50 butir soal yang diujicobakan sebanyak 35 soal dinyatakan valid yang terdiri dari 10 soal menyusun huruf, 10 soal mengisi nomina, 5 soal pilihan ganda, 10 soal memasangkan nomina dengan gambar, 10 soal mencari nomina yang tidak sesuai, dan 5 soal teka-teki silang.

F. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini digunakan teknik pengumpulan data yang bertujuan untuk memperoleh data, yakni sebagai berikut:

1. Kajian pustaka, melakukan pengumpulan materi-materi dan teori-teori yang relevan dengan masalah penelitian. Hasil kajian pustaka digunakan sebagai landasan dalam melakukan penelitian.
2. Pemberian *pretest* bertujuan untuk mengetahui tingkat penguasaan kosakata siswa sebelum diberikan perlakuan dengan menggunakan teknik permainan *Stadt-Land-Fluss*. Pemberian *posttest* bertujuan untuk mengetahui tingkat penguasaan kosakata siswa setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan teknik permainan *Stadt-Land-Fluss*.

G. Teknik Pengolahan Data

Setelah data penelitian terkumpul dilakukan pengolahan data untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan teknik permainan *Stadt-Land-Fluss*. Pengolahan data dilakukan melalui beberapa tahapan sebagai berikut:

1. Memeriksa hasil *pretest* dan *posttest* yang kemudian ditabulasikan agar dapat mengetahui rata-rata nilai siswa, standar deviasi dan varian kelas yang dijadikan sampel.

2. Melakukan uji persyaratan analisis yang mencakup uji normalitas dan uji homogenitas.
3. Melakukan uji signifikansi perbedaan rata-rata *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan uji-t, dengan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

- Md : mean perbedaan dari *pretest* dan *posttest*
 xd : deviasi masing-masing subjek (d-Md)
 $\sum x^2 d$: jumlah kuadrat deviasi
 n : subjek

H. Prosedur Penelitian

Langkah-langkah yang ditempuh dalam melakukan penelitian ini adalah:

1. Melakukan studi pendahuluan ke sekolah untuk memperoleh informasi yang berhubungan dengan permasalahan pembelajaran bahasa Jerman di sekolah.
2. Membuat proposal penelitian
3. Membuat surat izin penelitian.
4. Menyusun instrumen penelitian.
5. Melakukan uji coba terhadap instrumen penelitian untuk mengetahui tingkat validitas dan reliabilitas instrumen tes.
6. Membuat RPP.
7. Memberikan *pretest* kepada siswa untuk mengetahui tingkat penguasaan kosakata siswa sebelum diberikan perlakuan.
8. Memberikan *treatment* atau perlakuan sebanyak tiga kali pertemuan dengan menggunakan teknik permainan *Stadt-Land-Fluss*.
9. Memberikan *posttest* kepada siswa untuk mengetahui tingkat penguasaan kosakata siswa setelah diberikan perlakuan.
10. Mengolah data.
11. Menarik kesimpulan.
12. Menyusun laporan hasil penelitian.

I. Hipotesis Penelitian

Penelitian ini menggunakan hipotesis statistik sebagai berikut:

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

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

μ_{SsP} adalah hasil belajar kosakata bahasa Jerman setelah diberikan perlakuan teknik permainan *Stadt-Land-Fluss* dalam pembelajaran (*posttest*).

μ_{SbP} adalah hasil belajar kosakata bahasa Jerman sebelum diberikan perlakuan teknik permainan *Stadt-Land-Fluss* dalam pembelajaran (*pretest*).

Hipotesis 0 (H_0) diterima apabila hasil belajar sesudah diberikan perlakuan sama dengan hasil belajar sebelum diberikan perlakuan dan ditolak jika hasil belajar sesudah diberikan perlakuan lebih besar daripada hasil belajar sebelum diberikan perlakuan.