

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif yaitu penelitian yang bertujuan untuk membuat deskripsi, gambaran atau lukisan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antara fenomena yang diteliti. Penelitian ini dimaksudkan untuk memperoleh gambaran tentang pembelajaran kosakata bahasa Jerman dengan menggunakan teknik permainan *Magic Touch*.

B. Teknik Penelitian

Tahap awal yang dilakukan dalam penelitian ini adalah studi pustaka. Studi pustaka dilakukan untuk mencari data-data yang relevan dengan permasalahan yang akan diteliti. Dalam hal ini, peneliti mencari ada atau tidaknya sumber-sumber tertulis yang berhubungan dengan kajian teori yang dijadikan sebagai bahan rujukan, setelah itu penulis mempelajari buku-buku sumber yang ada kaitannya dengan penelitian. Buku-buku sumber tersebut adalah tentang model pembelajaran, kosakata bahasa Jerman, dan buku sumber tentang teori permainan *Magic Touch*, kemudian penulis membuat gambaran Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) kosakata bahasa Jerman dengan menggunakan teknik permainan *Magic Touch* dalam tema *Schule* (sekolah) dan kemudian

menyusun langkah-langkah pembelajaran kosakata dengan menggunakan teknik permainan *Magic Touch*. Langkah berikutnya adalah penarikan kesimpulan dari hasil penelitian.

C. Objek Penelitian

Objek penelitian dalam penelitian ini adalah deskripsi atau gambaran tentang model pembelajaran kosakata bahasa Jerman dengan menggunakan teknik permainan *Magic Touch* dalam tema *Schule* dan sub tema *Gegenstände für die Schule oder im Klassensimmer*.

D. Langkah-langkah Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman dengan Teknik Permainan *Magic Touch*

Berdasarkan pendapat tentang permainan yang dikemukakan oleh Ayu Rini (2011: 21-22), penulis menyusun langkah-langkah permainan *Magic Touch* sebagai berikut:

1. Persiapan

Pada tahap ini, guru mempersiapkan benda-benda yang digunakan dalam pembelajaran kosakata dengan menggunakan permainan *Magic Touch*.

2. Penjelasan

Guru memberikan penjelasan kepada siswa mengenai cara bermain permainan *Magic Touch*, serta memberikan ujaran-ujaran yang dapat digunakan oleh siswa dalam permainan *Magic Touch*. Misalnya: *Der*

Gegenstand ist rund/spitz/lang; man braucht das zum Schreiben, zum Lesen, zum Markieren, zum Putzen, zum Lesen.

3. Pembentukan Kelompok

Siswa dibagi menjadi dua kelompok, kemudian dalam kelompoknya, siswa mendiskusikan dan memilih beberapa orang untuk maju ke depan kelas. Kelompok yang pertama bermain disebut kelompok A, sedangkan kelompok yang menjadi penebak adalah kelompok B.

4. Memanggil pemain dari kelompok pertama untuk maju ke depan kelas

Pemain pertama dari kelompok A maju ke depan kelas untuk meraba isi kotak tersebut, kemudian pemain tersebut kembali ke kelompoknya.

5. Berdiskusi dan menebak benda

Kelompok A berdiskusi dalam kelompoknya untuk memberikan petunjuk kepada kelompok penebak. Misalnya: *Der Gegenstand ist rund, spitz, lang; man braucht zum Schreiben.* Melalui petunjuk yang diberikan oleh kelompok A, kelompok B mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang membutuhkan jawaban *ja* 'ya' atau *nein* 'tidak'. Pertanyaan-pertanyaan tersebut seperti: *Ist das ein Bleistift?, Ist das ein Filstift?, Ist das ein Füller?*

6. Mengambil benda yang telah tertebak

Setelah benda yang dimaksudkan telah tertebak, maka guru mengambil benda yang telah ditebak tersebut kemudian menunjukkan kepada seluruh siswa. Kelompok yang menebak dengan benar mendapat skor (Lihat Bab.IV, Kegiatan Pembelajaran).

7. Penghitungan skor

Setelah selesai bermain, guru dan siswa bersama-sama menghitung skor yang diperoleh oleh tiap-tiap kelompok. Kelompok yang memperoleh nilai tertinggi adalah pemenangnya.

8. Kesimpulan

Pada tahap ini, setelah selesai permainan, guru meminta siswa untuk menyebutkan materi yang telah dipelajari.



