

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode dan Desain Penelitian

Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah *quasi experiment* (eksperimen semu). Metode ini dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk melihat efektivitas penggunaan teknik permainan *Fliegenklatsche* dalam meningkatkan kosakata. Desain yang digunakan adalah *One-group pretest-posttest* yaitu eksperimen yang dilaksanakan pada satu kelompok saja tanpa kelompok pembanding. Desain penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut (Sugiyono, 2010:75):

$$O_1 \text{ X } O_2$$

Keterangan:

- O1 : *Pretest*, dilakukan untuk mengukur kemampuan awal siswa sebelum diberi perlakuan.
- X : *Treatment* (perlakuan), berupa pengajaran kosakata dengan menggunakan teknik permainan *Fliegenklatsche*.
- O2 : *Posttest*, dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa setelah *treatment* (perlakuan).

B. Variabel Penelitian

Variabel atau objek penelitian ini terdiri atas dua variabel utama, yakni variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model

ANING SENTOSA, 2015

EFEKTIVITAS TEKNIK PERMAINAN *FLIEGENKLATSCH*E DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA

BAHASA JERMAN

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

pembelajaran *Fliegenklatsche* dan variabel terikatnya adalah penguasaan, yaitu nomina dalam bahasa Jerman.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan di SMA Negeri 23 Bandung pada siswa kelas XI semester genap tahun ajaran 2014/2015.

D. Populasi dan Sampel

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMA Negeri 23 Bandung tahun ajaran 2014/2015. Agar penelitian ini tidak terlalu luas maka diambil sampel dari populasi yang dapat mewakili. Sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI Jerman 5 SMA Negeri 23 Bandung sebanyak 15 siswa. Pemilihan sampel dilakukan atas anjuran pihak pengajar di sekolah karena pertimbangan waktu dan siswa di kelas tersebut dianggap memiliki kemampuan yang sama rata.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes tertulis untuk mengukur penguasaan nomina bahasa Jerman siswa. Siswa diminta untuk menyelesaikan soal-soal pada tes awal dan tes akhir. Tes awal bertujuan untuk mengetahui tingkat penguasaan nomina bahasa Jerman siswa sebelum dikenai perlakuan. Sedangkan tes akhir bertujuan untuk mengetahui tingkat penguasaan nomina bahasa Jerman siswa setelah dikenai perlakuan. Tes awal dan tes akhir menggunakan perangkat tes yang sama, yaitu berupa tes tertulis sebanyak 15 soal yang sudah teruji validitas, reliabilitas dan tingkat kesukarannya. Untuk mengetahui tingkat validitas dan reliabilitas butir soal, maka dilakukan uji validitas dan reliabilitas. Berdasarkan hasil uji validitas, dari 35 soal yang diuji terdapat 15 soal yang valid (lihat lampiran). Soal tes diambil dari buku *Arbeitsbuch A1 geni@l* dan

ANING SENTOSA, 2015

EFEKTIVITAS TEKNIK PERMAINAN *FLIEGENKLATSCH*E DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA JERMAN

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

Pluspunkt Deutsch. Karena penelitian ini adalah penelitian eksperimen yang memerlukan perlakuan maka dibutuhkan instrumen pelengkap yaitu Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

F. Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data dalam penelitian ini, digunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

1. Kajian pustaka, berupa pengumpulan materi-materi dan teori-teori yang relevan dengan masalah penelitian. Hasil kajian pustaka digunakan sebagai landasan dalam melakukan penelitian.
2. Pemberian tes yang terdiri atas *pretest* dan *posttest*. *Pretest* diberikan untuk mengetahui tingkat penguasaan nomina siswa sebelum perlakuan dengan menggunakan permainan *Fliegenklatsche*. Pemberian *posttest* bertujuan untuk mengetahui tingkat penguasaan Nomina siswa setelah perlakuan dengan menggunakan permainan *Fliegenklatsche*.

G. Teknik Pengolahan Data

Setelah data penelitian terkumpul dilakukan pengolahan data untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan permainan *Fliegenklatsche*. Pengolahan data dilakukan melalui beberapa tahapan sebagai berikut:

1. Hasil *pretest* dan *posttest* diperiksa, kemudian ditabulasikan agar dapat diketahui rata-rata nilai siswa, standar deviasi dan varian kelas yang dijadikan sampel.
2. Dilakukan uji persyaratan analisis yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas.
3. Uji signifikansi perbedaan rata-rata *pretest* dan *posttest* dilakukan dengan menggunakan uji-t, melalui rumus sebagai berikut:

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

ANING SENTOSA, 2015

EFEKTIVITAS TEKNIK PERMAINAN *FLIEGENKLATSCH*E DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA JERMAN

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

Keterangan:

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

H. Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilakukan melalui langkah-langkah sebagai berikut:

1. Melakukan *survey* dan studi pendahuluan guna memperoleh informasi yang berhubungan dengan permasalahan penguasaan nomina.
2. Mengumpulkan teori-teori yang relevan dengan masalah yang dijadikan tema penelitian.
3. Mengajukan proposal penelitian.
4. Mengurus surat izin untuk mengadakan penelitian di SMA Negeri 23 Bandung.
5. Membuat RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran).
6. Menyusun instrumen penelitian.
7. Melakukan uji coba instrumen penelitian dan mengukur validitas, reliabilitas dan tingkat kesukaran butir soal.
8. Melakukan *pretest*.
9. Melaksanakan perlakuan atau *treatment* kepada siswa berupa penggunaan permainan *Fliegenklatsche* dalam pembelajaran nomina.
10. Melakukan *posttest*.
11. Mengolah data menggunakan penghitungan statistik.
12. Menguji hipotesis statistik.
13. Menarik kesimpulan dari hasil penelitian.
14. Membuat laporan penelitian.

I. Hipotesis

Hipotesis statistik yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

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

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

Keterangan:

μ_{SsP} : Hasil belajar kosakata setelah penerapan permainan *Fliegenklatsche* (*posttest*) dalam pembelajaran.

μ_{SbP} : Hasil belajar kosakata sebelum penerapan permainan *Fliegenklatsche* (*pretest*) dalam pembelajaran.

H_0 atau hipotesis statistik diterima apabila hasil belajar sesudah perlakuan sama dengan hasil belajar sebelum perlakuan dan ditolak jika hasil belajar sesudah perlakuan lebih besar daripada hasil belajar sebelum perlakuan.