

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan eksperimen semu (*quasi eksperiment design*). Penelitian ini melibatkan dua kelas, yaitu satu kelas yang dikenai perlakuan (*treatment*) berupa pembelajaran bahasa Jerman dengan menggunakan teknik permainan *Der große Preis* dan satu kelas sebagai pembandingan yang tidak dikenai perlakuan tetapi di kelas tersebut pembelajaran dilakukan sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang telah ditentukan.

B. Variabel Penelitian

Penelitian ini terdiri atas dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah penggunaan teknik permainan *Der große Preis*, sedangkan variabel terikat (Y) adalah pembelajaran kosakata bahasa Jerman.

C. Desain Penelitian

Desain eksperimen semu yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Nonequivalent Control Group Design* yaitu desain penelitian yang menggunakan kelas perlakuan dan kelas kontrol. Desain ini sesuai dengan yang dijelaskan oleh Sugiyono (2013, hlm. 345) yang digambarkan pada bagan sebagai berikut:

O ₁	X	O ₂
O ₃		O ₄

Keterangan:

O₁: Siswa kelas perlakuan diminta mengerjakan tes awal (*pretest*).

O₂: Siswa kelas perlakuan diminta mengerjakan tes akhir (*posttest*).

O₃: Siswa kelas kontrol diminta mengerjakan tes awal (*pretest*).

O₄: Siswa kelas kontrol diminta mengerjakan tes akhir (*posttest*).

Astri Puspita Dewi, 2015

Efektivitas Teknik Permainan Der Große Preis Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman

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

X: Perlakuan berupa pembelajaran dengan menggunakan teknik permainan *Der große Preis*

D. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 16 Bandung pada semester ganjil tahun ajaran 2015/2016.

E. Populasi dan Sampel

Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah seluruh siswa kelas XI di SMA Negeri 16 Bandung dan sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI lintas minat Jerman 1 sebagai kelas perlakuan dan siswa kelas XI lintas minat Jerman 2 sebagai kelas kontrol. Pemilihan sampel dilakukan atas anjuran pihak guru di sekolah karena pertimbangan waktu dan merupakan subjek yang memiliki kemampuan merata.

F. Instrumen Penelitian

Salah satu kegiatan dalam perencanaan suatu penelitian adalah menyusun instrumen penelitian yang sesuai dengan masalah yang diteliti. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi perencanaan pembelajaran berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk tiga kali perlakuan untuk kelas perlakuan, serta tes tertulis yang akan diujikan di kelas perlakuan dan kelas kontrol pada saat *pretest* dan *posttest*. *Pretest* diberikan untuk mengetahui tingkat penguasaan kosakata siswa sebelum diberikan perlakuan dengan menggunakan teknik permainan *Der große Preis*, sedangkan *posttest* diberikan untuk mengetahui tingkat penguasaan siswa setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan teknik permainan *Der große Preis*.

G. 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 dari *pretest* dan *posttest*. *Pretest* diberikan untuk mengetahui tingkat penguasaan kosakata siswa sebelum diberikan perlakuan dengan menggunakan teknik permainan *Der große Preis*. Pemberian *posttest* bertujuan untuk mengetahui tingkat penguasaan kosakata siswa setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan teknik permainan *Der große Preis*.

H. Teknik Pengolahan Data

Setelah data terkumpul dilakukan pengolahan data untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan teknik permainan *Der große Preis*. Pengolahan data dilakukan melalui beberapa tahapan sebagai berikut:

1. Memeriksa hasil *pretest* dan *posttest* 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 untuk dua data dari sampel yang sama dan uji t independen untuk dua data dari sampel yang berbeda dengan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

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

$$\text{Uji t independen, } t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

dengan keterangan:

$\bar{X}_1$: Nilai rata-rata skor *posttest* kelas atas

$\bar{X}_2$: Nilai rata-rata skor *posttest* kelas bawah

S_1^2 : Varians skor *posttest* kelas atas

S_2^2 : Varians skor *posttest* kelas bawah

n_1 : Banyaknya data kelas atas

n_2 : Banyaknya data kelas bawah

4. Pengujian hipotesis statistik
5. Pembahasan hasil penelitian
6. Penarikan kesimpulan

I. Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilakukan melalui langkah-langkah sebagai berikut:

1. Melakukan studi pendahuluan ke sekolah untuk memperoleh informasi yang berhubungan dengan permasalahan pembelajaran bahasa Jerman.
2. Mengumpulkan teori-teori yang relevan dengan masalah yang dijadikan penelitian.
3. Mengurus surat ijin untuk mengadakan penelitian di SMAN 16 Bandung.
4. Membuat RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran)
5. Menyusun instrumen penelitian
6. Melakukan uji coba instrumen penelitian
7. Melakukan *pretest*
8. Memberikan perlakuan sebanyak tiga kali pertemuan di kelas perlakuan dengan menggunakan teknik permainan *Der große Preis*
9. Melakukan *posttest*
10. Mengolah data menggunakan teknik penghitungan statistik
11. Menguji hipotesis statistik
12. Menarik kesimpulan dari hasil penelitian

Astri Puspita Dewi, 2015

Efektivitas Teknik Permainan Der Große Preis Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman

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

13. Membuat laporan penelitian

J. Hipotesis Penelitian

Langkah terakhir adalah pengujian hipotesis atau setelah dilakukannya uji T. Adapun hipotesis statistik yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

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

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

Keterangan:

μ_{SsP} : Hasil belajar kosakata setelah menggunakan perlakuan permainan *Der große Preis* (*posttest*) dalam pembelajaran.

μ_{SbP} : Hasil belajar kosakata sebelum menggunakan perlakuan permainan *Der große Preis* (*pretest*) dalam pembelajaran.

H_0 : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa kelas perlakuan dan kelas kontrol setelah menggunakan perlakuan.

H_1 : Terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa kelas perlakuan dan kelas kontrol setelah menggunakan perlakuan.

Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka hipotesis nol (H_0) diterima, dengan kata lain tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada taraf signifikansi 0.05.

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka hipotesis nol (H_0) ditolak dengan kata lain terdapat perbedaan yang signifikan pada taraf signifikansi 0.05.