BAB III
METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan bentuk *Quasi Experiment* (eksperimen semu). Metode ini dipilih karena melalui penelitian ini ingin diketahui efektivitas teknik permainan *Kuckucksei* dalam meningkatkan penguasaan *Artikel* siswa. Adapun model penelitian yang digunakan adalah *one – group – pretest – posttest design*, yaitu eksperimen yang dilaksanakan pada satu kelas saja tanpa kelas pembanding atau kelas kontrol untuk dikenai perlakuan *(treatment)* dalam jangka waktu tertentu.

Dalam penelitian ini dilakukan pengukuran melalui tes sebelum dan sesudah menggunakan teknik permainan *Kuckucksei* dalam pembelajaran *Artikel*. Pengaruh teknik permainan *Kuckucksei* ini diukur dari perbedaan antara hasil pengukuran awal (*pretest*) dan hasil pengukuran akhir (*posttest*). Desain penelitian ini dapat digambarkan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

O_1 X O_2

Gambar 3.1

Keterangan:

O_1 : *Pretest* (tes awal) untuk mengukur kemampuan awal siswa sebelum mendapatkan perlakuan

X : *Treatment* (perlakuan) berupa pengajaran *Artikel* menggunakan teknik permainan *Kuckucksei.*

O_2 : *Posttest* (tes akhir) untuk mengukur kemampuan akhir siswa setelah mendapat perlakuan

Sugiyono (2010, hlm. 111)

B. Variabel Penelitian

Penelitian ini terdiri atas dua variabel, yaitu:

1. Variabel independen/bebas (x) adalah faktor yang mempengaruhi variabel lain. Dalam permainan ini yaitu permainan *Kuckucksei.*
2. Variabel dependen (y) adalah faktor yang dipengaruhi oleh variabel lain. Dalam penelitian ini yaitu penguasaan *Artikel.*

C. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 6 Cimahi pada semester ganjil tahun ajaran 2015/2016. Pelaksanaan penelitian berlangsung mulai tanggal 27 November sampai 16 Desember 2015 yang mencakup pemberian *pretest* pada tanggal 27 November 2015, pemberian perlakuan dengan menggunakan teknik permainan *Kuckucksei* dari tanggal 14 sampai 16 Desember 2015 dan *posttest* diberikan pada tanggal 16 Desember 2015 setelah kegiatan pembelajaran berakhir.

D. Populasi dan Sampel

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa SMA Negeri 6 Cimahi. Pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik purposif. Menurut Sugiyono (2010, hlm. 124) teknik purposif adalah subjek penelitian diambil dengan pertimbangan tertentu dengan anggapan sampel tersebut adalah yang paling tepat dijadikan sampel. Sampel dalam penelitian ini dipilih kelas X berdasarkan pertimbangan bahwa siswa kelas X baru mempelajari penggunaan *Artikel.* Sampel yang diambil adalah siswa kelas X IIS 1 sebanyak 37 siswa.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah:

1. Instrumen pembelajaran yaitu berupa RPP yang dijadikan sebagai acuan dalam proses pembelajaran.
2. Instrumen evaluasi yaitu berupa tes tentang *Artikel* yang diberikan secara tertulis. Tes diberikan dua kali yaitu sebagai *pretest* dan *posttest*. *Pretest* diberikan sebelum perlakuan untuk mengetahui tingkat kemampuan awal siswa terhadap penguasaan *Artikel*, sedangkan *posttest* diberikan setelah

perlakuan menggunakan permainan *Kuckucksei* untuk mengetahui tingkat penguasaan *Artikel* setelah diberikan perlakuan. Untuk mengetahui tingkat kelayakan soal, sebelum instrumen diberikan kepada siswa terlebih dahulu dilakukan uji coba terhadap 30 orang siswa dari kelas XI IIS 2. Dari 40 butir soal yang diujicobakan, setelah dilakukan uji validitas dengan menggunakan teknik *person product moment*, sebanyak 25 soal dinyatakan valid yang terdiri dari 9 soal mencocokkan, 8 soal pilihan ganda, serta 8 soal mengisi teks rumpang. Selanjutnya dilakukan uji reliabilitas.

F. Teknik Pengolahan Data

Setelah data penelitian terkumpul, maka dilaksanakan pengolahan data untuk mengetahui tingkat penguasaan *Artikel* siswa sebelum dan sesudah menggunakan permainan *Kuckucksei*. Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam pengolahan data tersebut adalah:

1. Memeriksa hasil *pretest* dan *posttest* kemudian ditabulasikan untuk mengetahui nilai rata-rata siswa, standar deviasi, dan varians kelas yang dijadikan sampel.
2. Melakukan uji persyarat analisis, yang meliputi uji normalitas dan homogenitas.
3. Melakukan uji signifikasi 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 dari perbedaan antara *pretest* dan *posttest*

Xd : deviasi masing-masing subjek (d-Md)

$\sum x^2 d$: jumlah kuadrat deviasi

n : subjek

G. Prosedur Penelitian

Langkah-langkah yang dilakukan dalam melaksanakan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengadakan survey dan studi awal guna memperoleh informasi yang berhubungan dengan permasalah siswa dalam pembelajaran bahasa Jerman.
2. Mengumpulkan teori-teori yang relevan dengan masalah yang dijadikan penelitian.
3. Mengajukan proposal penelitian.
4. Membuat surat ijin untuk melakukan penelitian di SMAN 6 Cimahi
5. Membuat RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran).
6. Menyusun instrumen penelitian.
7. Melakukan uji coba instrumen.
8. Melakukan *pretest* untuk mengetahui pemahaman awal siswa
9. Melakukan *treatment* kepada siswa berupa pembelajaran *Artikel* menggunakan model permainan *Kuckucksei*.
10. Melakukan *posttest* untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa tentang pembelajaran *Artikel.*
11. Mengolah data menggunakan perhitungan statistik.
12. Menguji hipotesis statistik.
13. Menarik kesimpulan dari hasil penelitian.
14. Membuat laporan penelitian.

H. Perumusan Hipotesis Statistik

Hipotesis statistik dari penelitian ini adalah:

H_0 : μ SsP = μ SbP, berarti: Tidak terdapat perbedaan hasil sebelum dan sesudah perlakuan.

H_1 : μ Ssp > μ Sbp, berarti: Terdapat perbedaan hasil sebelum dan sesudah perlakuan.

Keterangan:

μ Ssp : Hasil belajar *Artikel* setelah diterapkan perlakuan permainan *Kuckucksei* dalam pembelajaran (*posttest).*

μ Sbp : Hasil belajar *Artikel* sebelum diterapkan perlakuan permainan *Kuckucksei* dalam pembelajaran (*pretest).*

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