

BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *one group pretest posttest design*. Dalam penelitian ini, kepada kelas eksperimen diberikan *treatment* (perlakuan) dengan dua kali pengukuran yaitu *pretest* dan *posttest*. Menurut Sugiyono (2010, hlm. 75) desain penelitian ini digambarkan sebagai berikut:

$$O_1 \text{ X } O_2$$

Keterangan:

O1: *pretest* (tes awal) sebelum perlakuan

X : *treatment* (perlakuan)

O2: *posttest* (tes akhir)

Dalam penelitian data diperoleh dari satu kelompok sampel yang telah diberi perlakuan. Adapun langkah-langkah pengumpulan data yang ditempuh adalah sebagai berikut:

- 1) Memberikan *pretest* (tes awal) untuk mengukur kemampuan siswa sebelum diberi perlakuan.
- 2) Memberikan perlakuan kepada siswa.
- 3) Memberikan *posttest* (tes akhir).

B. Partisipan

Jumlah partisipan dalam penelitian ini yaitu 28 orang. Kelas dengan 28 orang ini dipilih berdasarkan pengamatan bahwa kelas ini masih mengalami kesulitan dalam menyusun kalimat tanya bahasa Jerman.

C. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA PASUNDAN 1 Bandung dari tanggal 2 Agustus 2016 – 9 Agustus 2016 pada semester ganjil tahun ajaran 2016/2017.

Shany Pebrianti, 2016

Penerapan Permainan Wer Braucht Was dalam Pembelajaran Menyusun Kalimat Tanya.
Bandung

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

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SMA PASUNDAN 1 Bandung.

2. Sampel

Sampel penelitian ini adalah kelas XI IPA 2 sebanyak 28 orang, adapun teknik pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *purposive sample* atau sampel bertujuan.

E. Instrumen Penelitian

Penelitian memerlukan teknik pengumpulan data, agar data yang diperoleh akurat dan terpercaya. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Instrumen Pembelajaran, yaitu berupa RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) yang dijadikan acuan dalam proses pembelajaran.
2. Permainan *Wer braucht was*, yaitu permainan berupa puzzle bergambar satu set berisi 10 pasang *puzzle* yang diberikan pada saat pembelajaran berlangsung.
3. Instrumen tes diberikan sebanyak dua kali, yaitu *pretest* (tes awal) untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam menyusun kalimat tanya berbentuk *W-Frage* sebelum dilakukan *treatment* (perlakuan) dan *posttest* (tes akhir) untuk mengetahui kemampuan siswa dalam membentuk *W-Frage* setelah dilakukan *treatment*. Lembar tes terdiri atas 25 butir soal berbentuk soal uraian.

F. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini terdiri atas beberapa tahap, yaitu:

- 1) Tahap Awal (Persiapan)
 - a. Menentukan objek/ subjek yang akan diteliti
 - b. Mengumpulkan teori-teori yang berhubungan dengan penelitian
 - c. Menentukan variabel penelitian

Shany Pebrianti, 2016

Penerapan Permainan Wer Braucht Was dalam Pembelajaran Menyusun Kalimat Tanya.
Bandung

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

d. Membuat rencana penelitian

2) Tahap Pelaksanaan

- a. Melaksanakan eksperimen/ penelitian.
- b. Mengumpulkan data dari proses eksperimen
- c. Menganalisis data dengan menggunakan rumus statistika yang relevan
- d. Membuat rumusan sementara
- e. Menyusun laporan

3) Tahap Akhir (kesimpulan)

Tahap pengambilan kesimpulan yang di dalamnya terdapat gambaran mengenai hasil yang diperoleh dari penelitian ini.

G. Analisis Data

Pengolahan data dilakukan terhadap instrumen penelitian berupa tes tertulis dengan mengolah data *pretest* dan *posttest*. Setelah data terkumpul maka dilakukan pengolahan data melalui beberapa tahapan sebagai berikut:

1. Melakukan uji validitas dan reliabilitas instrumen penelitian
2. Melakukan uji normalitas dan homogenitas data
3. Memeriksa hasil *pretest* dan *posttest* kemudian ditabulasikan agar dapat mengetahui rata-rata nilai siswa, standar deviasi dan varian kelas yang dijadikan sampel
4. Melakukan perhitungan uji t
5. Melakukan pengujian hipotesis statistik
6. Membahas hasil penelitian
7. Menarik simpulan