

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode merupakan suatu cara yang digunakan untuk mencapai tujuan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas permainan Ular Tangga dalam meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik. Oleh karena itu metode yang digunakan adalah *Pre-Experiment Design*.

Penelitian ini melibatkan satu kelas eksperimen tanpa adanya kelas kontrol. Pada tahap pertama kelas tersebut diberikan tes awal. Selanjutnya kelas tersebut mendapatkan perlakuan dengan menggunakan media permainan Ular Tangga sebanyak tiga kali pertemuan. Setelah itu kelas eksperimen diberikan tes akhir untuk melihat hasil pembelajaran peserta didik setelah mendapatkan perlakuan. Data yang diperoleh diolah secara statistik untuk mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

B. Variabel Penelitian

Terdapat dua variabel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y). Kedua variabel tersebut saling memengaruhi. Variabel bebas dapat memengaruhi variabel terikat atau variabel terikat dipengaruhi oleh variabel bebas. Variabel bebas yang dimaksud dalam penelitian ini adalah penggunaan media permainan Ular Tangga sedangkan variabel terikatnya adalah keterampilan berbicara bahasa Jerman peserta didik.

C. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One Group Pre-Test – Post-Test Design* yang merupakan perkembangan dari desain *One Shot Case*

Study. Noor (2011:114) menjelaskan bahwa pada *One Shot Case Study* subjek ditempatkan secara *random* kedalam kelompok-kelompok dan dijadikan variabel bebas yang diberi *post-test*. Desain ini melibatkan satu kelompok (X) dengan diberi satu kali perlakuan tertentu yang kemudian dilanjutkan dengan observasi pengukuran. Pengembangan desain penelitian ini ialah dengan cara melakukan satu kali pengukuran di depan (*pre-test*) sebelum adanya perlakuan (*treatment*) dan setelah itu dilakukan pengukuran lagi (*post-test*). Peneliti melakukan pengukuran awal pada suatu objek yang diteliti kemudian peneliti memberikan perlakuan tertentu. Setelah itu pengukuran dilakukan lagi untuk mengetahui eektivitas dari perlakuan yang telah dilakukan. Desainnya sebagai berikut:

Tabel 3.1

<i>Pre-Test</i>	<i>Treatment</i>	<i>Post-Test</i>
O ₁	X	O ₂

Keterangan:

Pada desain ini tidak ada group kontrol

X = Perlakuan (*treatment*, variabel bebas)

O₁ = *Pre-Test*, Keterampilan berbicara bahasa Jerman peserta didik sebelum *treatment*

O₂ = *Post-Test*, Keterampilan berbicara bahasa Jerman peserta didik setelah *treatment*

D. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Pasundan 1 Bandung pada semester ganjil tahun ajaran 2014-2015.

E. Populasi dan Sampel

Penelitian dilakukan terhadap peserta didik di SMA Pasundan 1 Bandung maka yang menjadi populasi adalah seluruh peserta didik di SMA Pasundan 1 Bandung, sedangkan sampelnya adalah salah satu kelas dari sekolah tersebut. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Sampling*

Fahma Ayudiany, 2016

PENGUNAAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA JERMAN

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

Purposive, yang merupakan teknik penentuan sampel dengan pertimbangan khusus sehingga layak dijadikan sampel. Teknik ini biasanya dilakukan pada penelitian kualitatif, namun tidak menutup kemungkinan untuk diterapkan pada penelitian kuantitatif.

F. Definisi Operasional

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu penggunaan media permainan Ular Tangga dan keterampilan berbicara bahasa Jerman peserta didik. Agar penelitian ini terfokus pada dua variabel tersebut dibutuhkan definisi operasional untuk menghindari kesalahpahaman dan perbedaan penafsiran. Definisi operasional yang perlu dijelaskan adalah sebagai berikut:

1. Media permainan Ular Tangga

Ular Tangga adalah permainan papan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil, beberapa gambar ular dan tangga pada kotak-kotak tertentu yang menghubungkannya dengan kotak lain. Peneliti menggunakan permainan Ular Tangga sebagai media untuk meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik. Pada dasarnya permainan Ular Tangga ini dapat dimainkan untuk semua jenis mata pelajaran dan semua jenjang kelas. Namun pada penelitian ini permainan Ular Tangga digunakan untuk melatih peserta didik dalam mengutarakan dan mengembangkan gagasan. Cara bermain permainan Ular Tangga adalah sebagai berikut: permainan ini dimainkan oleh semua peserta didik yang dibagi menjadi beberapa kelompok. Setiap pemain mendapatkan giliran dengan cara pengundian. Sebelum dimulai para pemain mendapatkan pion dan meletakkannya diluar papan. Pada papan permainan terdapat beberapa kotak yang berisikan tugas atau perintah dalam bahasa Jerman yang harus dijawab secara lisan oleh pemain. Pemain melempar dadu dan melangkah sesuai dengan mata dadu yang didapat. Apabila dalam satu kotak terdapat lebih dari satu pion maka akan diberikan

pertanyaan rebutan. Pemain yang kalah harus mundur sebanyak tiga kotak. Pemain yang terlebih dahulu mencapai kotak *finish* adalah pemenangnya.

2. Keterampilan berbicara bahasa Jerman.

Keterampilan berbicara bahasa Jerman dalam penelitian ini adalah keterampilan peserta didik untuk berbicara bahasa Jerman pada tingkat SMA kelas XI dengan tema *Familie*.

G. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen tes untuk mengukur keterampilan berbicara bahasa Jerman peserta didik. Peserta didik diminta untuk melakukan tes lisan pada tes awal dan tes akhir. Tes awal bertujuan untuk mengetahui tingkat keterampilan berbicara bahasa Jerman peserta didik sebelum dikenai perlakuan, sedangkan tes akhir bertujuan untuk mengetahui tingkat keterampilan berbicara bahasa Jerman peserta didik setelah dikenai perlakuan. Setiap tes dibagi menjadi dua bagian, yaitu tes pengenalan diri dan tes membuat dialog. Soal tes diambil dari buku *Start Deutsch Goethe-Zertifikat A1*. Karena penelitian ini adalah penelitian eksperimen yang memerlukan perlakuan, maka dibutuhkan instrumen pelengkap yaitu Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

H. Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilakukan bertahap dengan langkah-langkah sebagai berikut.

1. Menemukan masalah penelitian.
2. Melakukan kajian pustaka sesuai masalah penelitian yang ditemukan.
3. Merumuskan masalah penelitian.
4. Menyusun proposal.
5. Mengikuti seminar proposal dan menerima surat persetujuan judul skripsi.

Fahma Ayudiany, 2016

PENGUNAAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA JERMAN

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

6. Mengajukan permohonan izin penelitian.
7. Melakukan kajian pustaka sesuai dengan tema penelitian termasuk instrumen penelitian.
8. Menyusun instrument penelitian.
9. Mengumpulkan data penelitian.
10. Menganalisis data penelitian.
11. Menarik kesimpulan.

I. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dapat dilihat pada langkah-langkah sebagai berikut:

1. Mengumpulkan data teoretis yang berhubungan dengan topik atau masalah penelitian dari kepustakaan baik dalam bentuk cetak maupun *virtual* sebagai dasar acuan penyusunan instrumen.
2. Menyusun instrumen penelitian.
3. Mengukur keterampilan awal berbicara bahasa Jerman peserta didik dengan tes awal, kemudian menghitung nilai rata-ratanya.
4. Membuat catatan ketika perlakuan berlangsung.
5. Mengukur keterampilan berbicara bahasa Jerman peserta didik dengan tes akhir, kemudian menghitung nilai rata-ratanya.

J. Teknik Analisis Data

Adapun tahap-tahap analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Hasil tes awal dan tes akhir diperiksa dan dianalisis kemudian ditabulasikan. Tujuannya untuk mengetahui nilai rata-rata peserta didik, standar deviasi dan varians kelas yang dijadikan sampel.

2. Menguji normalitas untuk mengetahui apakah sampel dalam penelitian dapat mewakili populasi dan uji homogenitas untuk menguji homogen atau tidaknya nilai sampel yang diambil dari populasi yang sama.
3. Menguji signifikansi perbedaan rata-rata 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:

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

Keterangan:

- Md = mean dari selisih antara tes akhir dan tes awal.
 Xd = deviasi masing-masing subjek (d-Md).
 $\sum x^2 d$ = jumlah kuadrat deviasi.
 n = subyek.

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

dengan keterangan:

- \bar{X}_1 : Nilai rata-rata skor tes akhir kelas atas
 \bar{X}_2 : Nilai rata-rata skor tes akhir kelas bawah
 S_1^2 : Varians skor tes akhir kelas atas
 S_2^2 : Varians skor tes akhir kelas atas
 n_1 : Banyaknya data kelas atas
 n_2 : Banyaknya data kelas bawah

1. Menguji hipotesis statistik. Kriteria pengujiannya adalah sebagai berikut:

Ho : $\mu \text{ SsP} = \mu \text{ SbP}$

Fahma Ayudiany, 2016

PENGUNAAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA JERMAN

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

$H_i : \mu_{Ssp} > \mu_{SbP}$

Keterangan:

μ_{Ssp} : Hasil belajar sesudah perlakuan (tes akhir).

μ_{SbP} : Hasil belajar sebelum perlakuan (tes awal).

H_0 : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara keterampilan berbicara bahasa Jerman peserta didik setelah menerima perlakuan.

H_1 : Terdapat perbedaan yang signifikan antara keterampilan berbicara bahasa Jerman peserta setelah menerima 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.