

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metodologi Penelitian dan Desain Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat keefektifan penggunaan permainan *Erster und Letzter Buchstabe*, oleh karena itu dalam penelitian ini digunakan metode kuasi eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Metode *pre-experimental* adalah metodologi penelitian yang menggunakan satu kelompok kelas saja (kelas eksperimen) tanpa ada kelas lainnya sebagai pembandingan (kelas kontrol).

Untuk melihat peningkatan penguasaan kosakata, dalam penelitian ini diberikan dua kali tes yaitu sebelum dan sesudah *treatment*, sehingga desain penelitian yang digunakan adalah *one group pretest-posttest design*. *One group pretest-posttest design* adalah desain penelitian dengan cara memberikan tes sebelum dimulai *treatment*, selanjutnya siswa akan diberikan *treatment*, dan diakhiri dengan pemberian tes akhir sesudah *treatment*. Tes awal bertujuan untuk mengetahui penguasaan awal siswa dan tes akhir bertujuan untuk mengetahui penguasaan siswa setelah diberikan *treatment*. Bentuk *One group pretest-posttest design* adalah sebagai berikut.

<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
O1	X	O2

Keterangan:

- O1 : *Pretest*, dilakukan untuk mengetahui penguasaan kosakata siswa sebelum diberi *treatment* (perlakuan).
- X : *Treatment* (perlakuan), berupa pengajaran kosakata bahasa Jerman dengan menggunakan permainan *erster und letzter buchstabe*. Perlakuan ini diberikan sebanyak 3 kali.
- O2 : *Posttest*, dilakukan untuk mengetahui penguasaan kosakata siswa setelah diberikan *treatment* (perlakuan).

B. Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yang dikaji, yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

1. Variabel bebas atau X, yaitu penerapan media permainan *Erster und Letzter Buchstabe* dalam peningkatan kosakata bahasa Jerman.
2. Variabel terikat atau Y, yaitu penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa, dengan menggunakan media permainan *Erster und Letzter Buchstabe*

C. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 15 Bandung pada semester 2 tahun Ajaran 2015/2016. Adapun pelaksanaan *treatment* dengan menggunakan *erster und letzter Buchstabe* terhitung mulai tanggal 26 Januari sampai 9 Februari 2016

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Populasi dari penelitian ini adalah siswa kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 15 Bandung. Kelas-kelas yang mempelajari bahasa Jerman antara lain kelas X bahasa dan kelas lintas minat.

2. Sampel

Sampel adalah sebagian dari populasi yang diteliti. Yang merupakan sampel dari penelitian ini adalah siswa kelas X bahasa Sekolah Menengah Atas Negeri 15 Bandung. Sampel kelas diambil dengan teknik *purposive sampling*, yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu.

E. Instrumen Penelitian

Salah satu kegiatan dalam perencanaan suatu penelitian adalah menyusun instrumen atau alat pengumpulan data sesuai dengan masalah yang diteliti. Adapun instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Instrumen pembelajaran yaitu berupa rencana pembelajaran yang dijadikan acuan peneliti dalam proses belajar mengajar.

2. Instrumen evaluasi yaitu berupa tes tulis yang diujikan pada *pretest* dan *posttest*. Sebelum tes diberikan terlebih dahulu dilakukan uji coba terhadap kelas XI bahasa yang berjumlah 20 siswa. Berdasarkan hasil uji validitas dengan menggunakan rumus korelasi *person product moment* dari 50 soal yang diujikan terdapat 30 soal yang dinyatakan valid dan 20 soal dinyatakan tidak valid, karena termasuk ke dalam klasifikasi sangat rendah.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan dalam penelitian ini untuk mengumpulkan data adalah sebagai berikut:

1. Kajian pustaka, berupa pengumpulan materi-materi atau teori-teori yang relevan dengan masalah penelitian.
2. Mencari dan menetapkan objek penelitian.
3. Penyusunan instrumen penelitian berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan menggunakan permainan *erster und letzter Buchstabe*.
4. Penyusunan soal *pretest* dan *posttest*.
5. Melakukan tes awal (*pretest*) untuk mengetahui penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa sebelum diberikan perlakuan (*treatment*).
6. Melakukan perlakuan (*treatment*) untuk mengujicobakan penerapan permainan *erster und letzter Buchstabe* dalam peningkatan kosakata bahasa Jerman.
7. Melakukan tes akhir (*posttest*) untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah mendapatkan perlakuan (*treatment*).

G. Teknik Pengolahan Data

Teknik yang digunakan dalam penelitian untuk mengolah data adalah sebagai berikut:

1. Pemeriksaan Hasil Tes Awal (*pretest*) dan Tes Akhir (*posttest*).
Hasil tes awal dan tes akhir lalu diperiksa dan dianalisis kemudian ditabulasikan. Hal ini bertujuan untuk mengetahui skor rata-rata siswa, standar deviasi dan varians kelas yang dijadikan sampel penelitian.

2. Uji Statistik

Pelaksanaan Uji statistik meliputi uji normalitas dan homogenitas data, kemudian dilakukan signifikan perbedaan rata-rata dengan menggunakan uji t melalui rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{M_d}{\sqrt{\frac{\sum x_d^2}{n(n-1)}}}$$

Keterangan:

M_d : mean dari deviasi (d) antara *pretest* dan *posttest*.

X_d : perbedaan deviasi dengan mean deviasi.

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

n : banyaknya subjek.

3. Penguji Hipotesis Statistik

Hipotesis statistik yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

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

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

Keterangan:

μ_{SsP} : hasil belajar siswa setelah *treatment* dengan menggunakan media permainan *erster und letzter buchstabe* (*posttest*).

μ_{SbP} : hasil belajar siswa sebelum *treatment* dengan menggunakan media permainan *erster und letzter buchstabe* (*pretest*).

H_0 diterima apabila hasil penelitian ini membuktikan bahwa tidak terdapat perbedaan antara penguasaan kosakata siswa dalam bahasa Jerman sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menggunakan media permainan *erster und letzter buchstabe*. Sebaliknya, H_1 diterima apabila hasil penelitian ini membuktikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara penguasaan kosakata siswa dalam bahasa Jerman sebelum dan sesudah menggunakan media permainan *erster und letzter buchstabe*.

4. Pembahasan hasil Penelitian.

5. Penarikan Kesimpulan.

Muchammad Zakka Wika Putra, 2016

**PENGUNAAN MEDIA PERMAINAN ERSTER UND LETZTER BUCHSTABE DALAM MENINGKATKAN
PENGUSAAN KOSAKATA BAHASA JERMAN**

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