

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode penelitian adalah suatu cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan tertentu. Untuk mengetahui tujuan penelitian tercapai atau tidak, maka digunakan metode penelitian yang diharapkan mampu memaparkan ketercapaian penelitian. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen semu (*quasi experiment*) dengan satu kelas penelitian tanpa kelas pembandingan yang menerangkan teknik permainan *Labyrinth* dalam pembelajaran penguasaan kosakata.

Sebelum digunakan teknik permainan *Labyrinth*, terlebih dahulu dilakukan tes awal (*pretest*). Setelah melakukan *pretest*, dilakukan perlakuan (*treatment*) sebanyak tiga kali dengan menerapkan teknik permainan *Labyrinth* dalam proses pembelajaran. Selanjutnya dilakukan tes akhir (*posttest*). Data yang diperoleh dianalisis secara statistik dengan cara membandingkan hasil tes awal kemampuan penguasaan kosakata siswa sebelum digunakan teknik permainan *Labyrinth* dengan tes akhir setelah digunakan teknik permainan *Labyrinth*.

B. Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu variabel bebas (X) atau variabel yang dapat mempengaruhi variabel terikat (Y), sedangkan variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas. Variabel bebas penelitian ini adalah teknik permainan *Labyrinth* dan variabel terikatnya adalah penguasaan kosakata bahasa Jerman.

C. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain *one-group pretest posttest*. Subjek dalam penelitian ini adalah kelompok siswa yang belajar dengan menggunakan teknik permainan *Labyrinth*.

Seperti yang dikemukakan oleh Arikunto (2010: 124) sebagai berikut:

Tabel 3.1

Desain Penelitian:

Kelas	Pretest	Treatment	Posttest
Eksperimen	O1	X	O2

Keterangan:

- O1: Tes awal (*pretest*) dilakukan untuk mengetahui penguasaan kosakata siswa dalam bahasa Jerman sebelum dilakukan perlakuan dengan menggunakan teknik permainan *Labyrinth*.
- X: Perlakuan (*treatment*) berupa pembelajaran bahasa Jerman dengan menggunakan teknik permainan *Labyrinth*.
- O2: Tes akhir (*posttest*) dilakukan untuk mengetahui penguasaan kosakata siswa dalam bahasa Jerman setelah dilakukan perlakuan dengan menggunakan teknik permainan *Labyrinth*.

D. Populasi dan Sampel

Setiap penelitian memerlukan obyek untuk diteliti. Wilayah dari obyek yang akan diteliti disebut populasi. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI di SMA Pasundan 1 Bandung, karena seluruh siswa di kelas XI SMA Pasundan 1 Bandung mempelajari bahasa Jerman.

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Bila populasi besar dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu.

Berdasarkan hal tersebut maka sampel diambil dari sebagian jumlah populasi. Sampel dari penelitian ini diambil dengan teknik sampel acak (*random*) dan sampel dalam penelitian ini adalah siswa dari kelas XI-B2 yang terdiri atas 25 orang siswa.

E. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Pasundan 1 Bandung pada semester ganjil tahun ajaran 2015-2016.

F. Instrumen Penelitian

Salah satu kegiatan dalam perencanaan penelitian adalah membuat instrumen penelitian atau alat pengumpulan data sesuai dengan masalah yang diteliti. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes.

Instrumen tes berupa tes tertulis, yaitu penguasaan kosakata sederhana dengan Tema *Familie* yang diujikan pada saat *pretest* dan *posttest*, tes ini diambil dari buku *Regenbogen* dan *Studio D A2*. Untuk mengusahakan agar perbandingan hasil tes dapat diandalkan, *pretest* dan *posttest* diselenggarakan dengan menggunakan perangkat tes yang sama.

Berdasarkan kriteria penilaian yang telah dipaparkan, jika siswa mengemukakan kosakata bahasa Jerman dengan tepat dan memenuhi kriteria maka semua jumlah kriteria dikalikan sepuluh, sehingga jumlah semuanya mencapai nilai 100. Presentase tingkat penguasaan kosakata dapat diinterpretasikan dengan menggunakan skala penilaian menurut Arikunto (2009, hlm. 245) dalam tabel berikut:

Tabel 3.2

Penentuan Interpretasi Tingkat Penguasaan Kosakata

Interval Presentase Tingkat Penguasaan	Keterangan
80-100	Baik sekali
66-79	Baik
56-65	Cukup
40-55	Kurang
30-39	Gagal

G. Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data yang diperlukan, teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Mengumpulkan teori-teori dan materi-materi yang relevan dengan masalah penelitian. Hasil dari pengumpulan teori dan materi ini digunakan sebagai acuan dalam melakukan penelitian.
2. Tes awal (*pretest*) dilakukan untuk mengetahui tingkat penguasaan kosakata awal siswa dalam bahasa Jerman.

3. Tes akhir (*posttest*) dilakukan untuk mengetahui tingkat penguasaan kosakata siswa dalam bahasa Jerman setelah penerapan teknik permainan *Labyrinth*.

H. Teknik Pengolahan Data

Teknik pengolahan data merupakan kegiatan menganalisis dan mengolah data yang sudah diperoleh dari hasil tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*). Berikut merupakan langkah-langkah pengolahan data yang akan dilakukan:

1. Memeriksa hasil tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) kemudian nilai siswa ditabulasikan agar dapat mengetahui rata-rata nilai siswa, standar deviasi dan varians kelas yang dijadikan sampel.
2. Sebelum menentukan uji statistik yang digunakan, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas data dan homogenitas sampel, kemudian uji signifikansi perbedaan rata-rata dengan melakukan uji-t, yang bertujuan untuk mencari perbedaan antara hasil awal (*pretest*) dan hasil akhir (*posttest*). Uji signifikansi perbedaan dengan menggunakan uji-t melalui rumus sebagai berikut:

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

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.

3. Hipotesis Statistik

Langkah terakhir yang dilakukan adalah pengujian hipotesis. Hipotesis statistik yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

$$H_0 : \mu \text{ SsP} = \mu \text{ SbP}$$

$$H_1 : \mu \text{ Ssp} > \mu \text{ SbP}$$

Keterangan:

μ_{Ssp} : Penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa setelah dilakukan perlakuan.

μ_{Sbp} : Penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa sebelum dilakukan perlakuan.

H_0 : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa sebelum dan setelah menggunakan teknik permainan kooperatif *Labyrinth*.

H_1 : Terdapat perbedaan yang signifikan antara penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa setelah menerima *treatment* dengan menggunakan teknik permainan kooperatif *Labyrinth*.

Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka hipotesis nol (H_0) diterima dengan kata lain tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada taraf signifikansi 0,05.

I. Prosedur Penelitian

Prosedur yang digunakan dalam penelitian ini terbagi menjadi dua tahapan yaitu tahap persiapan dan tahap pelaksanaan.

1. Tahap Persiapan

Langkah-langkah persiapan yang harus dilakukan adalah sebagai berikut:

- a. Membuat proposal penelitian yang akan dilakukan.
- b. Mengadakan studi pendahuluan ke sekolah yang akan dijadikan tempat penelitian untuk memperoleh informasi yang diperlukan dalam merumuskan masalah penelitian.
- c. Membuat instrumen penelitian yaitu RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) dan merancang RPP untuk kelas *experiment* ke dalam lima kali pertemuan. Pertemuan pertama dan kelima adalah untuk *pretest* dan *posttest*. Sedangkan tiga pertemuan untuk *treatment*, yakni penguasaan kosakata dengan menggunakan pembelajaran kooperatif *Labyrinth*.
- d. Menyusun instrumen evaluasi yaitu soal tes. Soal tes yang diberikan bersumber dari buku *Studio D A2* untuk *pretest* dan *posttest* dan untuk *treatment* diambil dari buku *Regenbogen, Themen Neu 1, Themen Neu 2 dan Studio D A2*.
- e. Membuat surat izin untuk mengadakan penelitian di SMA Pasundan 1 Bandung.

2. Tahap Pelaksanaan

Langkah-langkah dalam tahap pelaksanaan adalah sebagai berikut:

a. Melaksanakan *pretest* (tes awal)

Pretest dilaksanakan pada pertemuan pertama, yaitu siswa diminta menyebutkan kosakata atau kalimat bahasa Jerman berdasarkan poin-poin pertanyaan yang diberikan dengan tema *Familie*. Kemudian siswa diminta untuk menuliskannya dalam kertas. Tes diambil dari buku *Studio D A2*.

b. Melaksanakan *treatment* (perlakuan)

Perlakuan dilaksanakan sebanyak tiga kali. Materi yang diberikan adalah latihan penguasaan kosakata menggunakan permainan *Labyrinth*. Proses pembelajaran menggunakan permainan *Labyrinth* dilakukan pada pertemuan kedua, ketiga, keempat (*treatment 1, treatment 2, treatment 3*) dengan diawali tanya jawab singkat dan sedikit pembahasan dengan tema yang akan dibahas. Kemudian siswa dibentuk kelompok dan guru membagikan kertas soal dari permainan *Labyrinth* kepada setiap kelompok. Setelah itu setiap kelompok menyusun gambar-gambar yang didapat secara sistematis sesuai dengan aturan permainan yang ditetapkan. Lalu setiap siswa dalam kelompoknya wajib menuliskan kosakata atau kalimat yang ditemukan pada gambar, dan siswa lainnya mengoreksi juga membantu teman kelompoknya. Kemudian salah satu siswa di dalam kelompoknya dipilih sebagai juru tulis, dengan menuliskan jawaban yang sudah dihasilkan secara sistematis sesuai dengan aturan permainan. Terakhir tiap-tiap kelompok mengumpulkan hasil pekerjaannya.

c. Melaksanakan *posttest* (tes akhir)

Setelah melakukan perlakuan sebanyak tiga kali, *posttest* dilakukan dengan menggunakan soal yang sama ketika *pretest*. Hal tersebut bertujuan untuk membuktikan apakah siswa mengalami peningkatan atau tidak dalam penguasaan kosakata setelah diterapkan permainan *Labyrinth*.

d. Mengolah dan membahas data penelitian dengan menggunakan penghitungan uji-t

e. Membuat kesimpulan

f. Membuat laporan penelitian

Putri Rizkia Rahayu, 2015

PENGUNAAN PERMAINAN LABYRINTH DALAM MENINGKATKAN PENGUNAAN KOSAKATA BAHASA JERMAN

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